テイルズ オブ ザ テンペスト パーフェクトガイド

TALES OF THE TEMPEST
PERFECT GUIDE

CONTENTS

プロローグ ……003
キャラクター紹介 ……004
カイウス ……004
ルビア ……005
ティルキス ……006
フォレスト ……007
アーリア ……008
ルキウス ……009
アルバート／ロミー ……010

システム SYSTEM

基本システム ……012
システム基礎知識 ……012
道具 ……014
料理 ……016
武器強化 ……018
称号＆サブイベント ……021
ワイヤレスプレイ ……022
ウェブ連動 ……023

戦闘システム ……024
戦闘基礎知識 ……024
戦闘行動 ……026
属性と状態異常 ……030
ダメージ ……032
編成、隊列、作戦 ……034

【COLUMN】実戦戦術指南 ……036

キャラクターデータ ……038
カイウス ……040
ルビア ……044
ティルキス ……049
フォレスト ……052
アーリア ……055

シナリオ攻略 SCENARIO

攻略ページの見方 ……062

ワールドマップ ……063

フィールドマップ ……064
フィールド1 ……064
フィールド2 ……065
フィールド3 ……066
フィールド4 ……067
フィールド5 ……068
フィールド6 ……069

進行チャート ……070

シナリオ攻略 ……076
悲劇のはじまり ……076
孤独な旅立ち ……078
ルビアを追って ……080
黒の森へ ……082
旅人の行き交う町 ……084
不穏な首都 ……086
潜入！　下水道 ……088
レイモーンの民 ……090
癒しの港町 ……096
北の大地を臨む砦 ……098
砂漠への旅 ……100
砂漠の交易地 ……102
失われた文明を求めて ……104
吹雪の中の旅 ……106
レイモーンの隠れ里 ……108
首都潜入作戦 ……110
極北の地へ ……112
最果ての町 ……114
国王との対決 ……116

サブイベント SUB EVENT

サブイベント攻略 ……120
食材配達人1／食材配達人2 ……120
サイの角／布教活動 ……121
ミーナのお願い／砂のユリ ……122
レイモーンの秘宝／ご先祖様の書物 ……123
サイムを探せ！／北の守護者 ……124
伝説の鉱石 ……125

エクストラダンジョン攻略 ……126

ワイヤレスプレイ攻略 ……140

データ DATA

道具データ ……148
装備品データ ……156
エネミーデータ ……165
称号データ ……180
料理データ ……182
キャンプスキットデータ ……188

エクストラ EXTRA

設定資料集 ……202
『テイルズ オブ ザ テンペスト』の世界 ……216
人名・用語辞典 ……218

※一部の画面写真は、編集部で独自に加工し掲載しています。

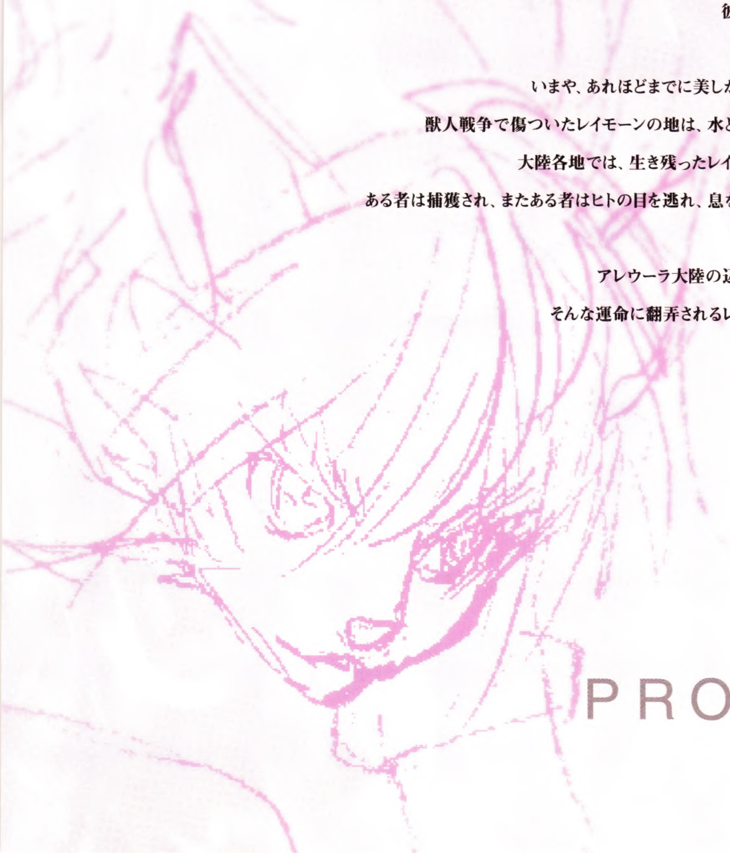
かつて、アレウーラ大陸は美しかった。
空と海は澄み、大地はどこも肥沃で、自然の恩恵は豊富だった。
この大陸に暮らすレイモーンの民とヒトは、決して争うことなく、
互いに手を貸し合う、豊かな共存社会を構築していた。

しかし、いまから約100年前———
レイモーンの民たちは突如、激しい同士争いを始めた。
その争いで使用された大規模なプリセプツにより、レイモーンの都は一夜にして壊滅。
レイモーンの民のほとんどが死滅するという惨事を以て、争いは終結した。
……のちに“獣人戦争”として語り継がれる出来事である。

レイモーンの民が滅びて獣人戦争が終わると、
ヒトは宗教によってアレウーラ大陸を支配しはじめた。
そして、獣人化という特殊能力を持つレイモーンの民を“凶暴な異端者”と教え、
彼らを捕獲・処刑しはじめたのだ。

いまや、あれほどまでに美しかったアレウーラの姿はもうない。
獣人戦争で傷ついたレイモーンの地は、水と緑を失い、砂漠化してしまった。
大陸各地では、生き残ったレイモーンの民がヒトの迫害を受け、
ある者は捕獲され、またある者はヒトの目を逃れ、息を潜めて命をつないでいる……。

アレウーラ大陸の辺境に位置する村・フェルンにも、
そんな運命に翻弄されるレイモーンの少年がいた———



PROLOGUE

オレは外の世界が見たいんだ！

Caius Qualls カイウス・クオールズ

声優 高城元気

PROFILE

年齢:15歳　**種族**:ヒトとレイモーンの民のハーフ　**身長**:165cm　**体重**:56kg
一人称:オレ　**好物**:マーボーカレー　**家族構成**:父　**特技**:剣術　**趣味**:森の探検
嫌いなもの:お化け、甘い物　**好きな言葉**:なんとかなる

活発、元気を絵に描いたような少年。養父のラムラスとふたりでフェルンに住んでおり、幼いながらも、ラムラス直伝の剣の腕はたいしたもの。とにかく好奇心が旺盛で、いつか村の外に出て大冒険をしたいと思っている。

あたしだってカイウスに負けないわよ！

Rubia Natwick ルビア・ナトウィック

声優 門脇 舞

PROFILE

年齢：15歳　**種族**：ヒト　**身長**：155cm　**体重**：46kg　**一人称**：あたし
好物：焼き魚　**家族構成**：父、母　**特技**：大声　**趣味**：カイウスとのケンカ
嫌いなもの：掃除　**好きな言葉**：尻に敷く

フェルンの司祭の娘で、僧侶になるための勉強をしている少女。カイウスとは幼なじみにあたる。見た目の可憐さとは裏腹に、勝ち気で男勝りな性格。いつもカイウスを尻に敷いている。近々、教会の学校に留学する予定。

それぞれ目的は違うが
俺たちは仲間だ！

Tilkis Barone ティルキス・バローネ

声優 山崎たくみ

PROFILE

年齢：18歳　**種族**：ヒト　**身長**：178cm　**体重**：68kg　**一人称**：俺
好物：ステーキ　**家族構成**：父、母、兄3人、姉1人、妹2人　**特技**：しりとり（でありたい）
趣味：狩り　**嫌いなもの**：アルバート　**好きな言葉**：思い立つ日が吉日

アレウーラ大陸の西に位置する島国センシビアの王子。祖国を悩ます異常気象の原因を探るため、身分を隠してアレウーラ大陸へやってきた。アレウーラ教会が行なったプリセプツ実験が、祖国異変の原因とにらんでいる。

ティルキス様、参りましょう

Forest Ledoyen フォレスト・ルドワウヤン

声優 乃村健次

PROFILE

年齢:45歳　**種族**:レイモーンの民　**身長**:195cm　**体重**:95kg　**一人称**:私
好物:ロールキャベツ　**家族構成**:なし　**特技**:地獄耳　**趣味**:マキ割り
嫌いなもの:海(苦労することが多いから)　**好きな言葉**:自由

レイモーンの民の生き残りで、いまはセンシビア国に所属する。腕っ節が強く、巨大な斧を自在に振り回すうえ、獣人化という特殊能力も持つ。ティルキスの護衛係兼お目付役として、ともにアレウーラ大陸へやってきた。

これからどうしたらいいか、
いっしょに考えましょ

Arria Ekberg アーリア・エクバーグ

声優 荒木香恵

PROFILE

年齢：18歳　**種族**：ヒト　**身長**：165cm　**体重**：52kg　**一人称**：わたし
好物：豚汁　**家族構成**：祖父　**特技**：ギャグ（のつもり）　**趣味**：プリセプツの構築
嫌いなもの：オーガ　**好きな言葉**：縁の下の力持ち

教会の僧兵で、ジャンナに勤務している女性。僧としての能力は高く、優秀なプリセプツの使い手である。年齢よりも大人びた言動が目立ち、もの静かである。謎の魔物の襲撃から、たったひとりでジャンナを守っている。

教皇様の命令は絶対だ、
なんとしてもやり遂げねば

Lykius Bridges ルキウス・ブリッジス

声優 斎賀みつき

PROFILE

年齢:15歳　**種族**:ヒトとレイモーンの民のハーフ　**身長**:165cm　**体重**:56kg
一人称:ボク　**好物**:フルーツサンド　**家族構成**:父　**特技**:転移プリセプツ
趣味:礼拝堂の清掃　**嫌いなもの**:辛い物　**好きな言葉**:兄弟は他人の始まり

教会の異端審問官として、異端者狩りの指揮を取っている少年。教皇に忠誠を誓っており、教皇の命令であればどんなことでもする。つねに仮面で顔を覆っており、その下に隠された素顔に、彼の出生の秘密も隠されている。

利用させてもらうよ、リカンツの諸君

Albert Mueller アルバート・ミュラー

PROFILE

年齢:20歳　**種族**:ヒト　**身長**:183cm　**体重**:72kg　**一人称**:私

ジャンナを警備する黒騎士団の団長。若くして実力のみで騎士団長にまで上りつめた、剣技の天才である。強い出世欲に取りつかれており、出世を望むあまり無理な方針で黒騎士団を動かすことが多く、僧兵と対立している。

あなたもわたしが壊してあげる

Rommy ロミー

PROFILE

年齢:15歳　**種族**:ヒト　**身長**:161cm　**体重**:49kg　**一人称**:わたし

ルキウスとともに異端者狩りを行なっている、異端審問官の少女。残忍な性格で、目的のためなら手段を選ばないばかりか、進んで破壊行為を行なう。ときどきルキウスの目を盗んで別行動を取っているが、その目的は不明だ。

SYSTEM

●システム

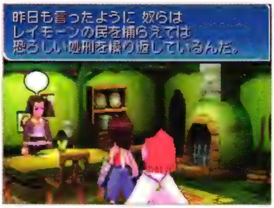
基本システム
BASIC SYSTEM

冒険をするうえで知っておきたい、基本的なシステムについて解説する。探索中に行き詰まったら、基本に戻ってこれらの事項を思い出そう。

システム基礎知識

ゲームの概要

本作『テイルズ オブ ザ テンペスト』の舞台は、広大なアレウーラ大陸。100年ほどまえの獣人戦争後、獣人レイモーンの民がヒトにより迫害されるようになった因縁に満ちた世界だ。こうした情勢の中、主人公カイウスと仲間たちは世界の真実を見極めるため旅立つ。ゲーム中は、立ちふさがる数々の敵を撃破しながら、多くの謎を解いていくことになる。あらゆる困難を克服して目的を達成するため、ゲームシステムを熟知し真の力を手にしよう。



↑両種族のいさかいの理由を知るためにも、旅なかばで倒れたりしないように。

難易度の影響

ゲームの難易度は3段階あり、システムメニューを開けられる状況ならばいつでも変更が可能。下表は難易度が影響する戦闘関連要素について、「Normal」を100とした場合の各数値の変化率をまとめたものだ。戦闘が苦手ならば「Easy」で進めると楽だが、より多くのガルドや経験値を手に入れたければ「Hard」に挑戦するのもいい。なお敵の攻撃方法や行動パターンが変化するわけではないので、たとえ「Easy」であっても油断は禁物だ。

難易度による変化

難易度	敵レベル	敵HP	敵攻撃力	獲得ガルド	獲得経験値
Easy	50	50	100	80	80
Normal	100	100	100	100	100
Hard	150	150	150	120	120

↑普段は「Hard」で経験値やガルドを稼ぎ、ボスは「Easy」で撃破。活用方法は自由だ。

データの記録

ゲームデータはセーブによって最大ふたつまで記録できる。セーブはフィールド上ならどこでも実行可能だ。こまめにデータを記録し不測の事態に備えよう。ただし町やダンジョン内では、セーブポイント上でなければデータを記録できない。ダンジョンに入ったら、最初にセーブポイントを見つけることを念頭に置き探索すること。また、ボス戦のまえにはセーブポイントが配置されているケースが多い。先に進む際は十分に注意を払おう。

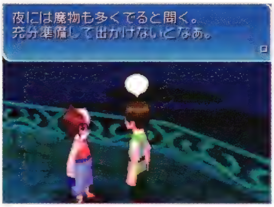
↑セーブポイントは輝くサークル。エクストラダンジョンなどではワープの役割も。

SYSTEM

昼夜の変化

フィールド上では、下図のように3分経過するごとに昼と夜が交互に入れ替わる。昼夜変化は主にフィールドで出現する敵の種類に影響があり、総じて昼より夜のほうが強力な敵が出現しやすい。また、「テント」を使うか宿屋に泊まると時間を進めることができる。安全に進みたければ夜間は休むこと。戦闘中や各種メニューを開いていると時間は経過しないので覚えておこう。

■昼夜変化図



↑昼夜変化は町の中にも影響。住民が立っている場所や、一部のセリフが変わる。

キャンプスキット

フィールドを旅していると時折キャンプスキットが発生し、キャラクターたちが交わす会話を楽しむことができる。スキットの内容は現在の状況に応じたものが複数用意されているので、ぜひすべてのパターンを見てみよう(→P188)。キャンプスキットは発生方法により、以下の2種類がある。任意スキットを発生させるには「テント」が必要なので、つねに切らさないようにしたい。

■キャンプスキットの種類

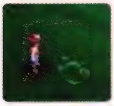
強制スキット	シナリオ進行に伴い強制的に発生するキャンプスキット。重要な会話が交わされることが多いので、決して見逃さないように。
任意スキット	「テント」を使用すると発生するキャンプスキットで、会話内容は状況によってさまざま。HP回復と時間経過を兼ねつつ見ておこう。

↑キャンプスキットによって称号が手に入ることも。極力発生させていこう。

アイテム探索

本作では、各種アイテムを戦闘の報酬や宝箱を開けることで入手できる。しかしそれ以外にも、フィールドや町に多くのアイテムが隠されている。新たな場所を訪れたら、貴重なアイテムを見逃さないためにも以下を参考に探索しよう。

■アイテム探索のポイント



アイテムマーカーを探す

フィールドではアイテムが埋まっている場所にアイテムマーカーが出現する。ただしアイテムマーカーは夜間しか出ない。ある程度危険な探索になるのは覚悟すること。

設置物をチェックする

町にある設置物や調度品をチェックするとアイテムが見つかる。ただしチェックの際に移動していると見逃しやすい。面倒でも一歩一歩立ち止まりながら調べていこう。

↑なんと貴重品まで見つかることがある。先を急がずじっくり探索するのがコツ。

道 具

道具の分類

外見も使い道も多彩な道具は、冒険をスムーズにこなすためには欠かせない存在。道具は用途により以下の4つに分類できる。それぞれの特徴を知り、目的に合わせてムダなく使い分けよう。

■道具分類と特徴

分類名	特徴
アイテム	直接使うことで効果を発揮する道具。用途はHP・TP回復のほか、パラメータ増強、武器の強化に至るまでさまざま。使うたびに消費される。
料理	料理アイテムを作る際に必要な道具で、レシピと食材とに分かれる。食材は料理を試すたびに消費されるが、レシピがなくなることはない。
装備品	キャラクターが身につけると戦闘能力を高められる道具。武器と防具は必ず装備しなければならないが、アクセサリーはつけなくてもいい。
貴重品	主に冒険を進めていくうえで必要になる貴重な道具。また冒険中に得た各種データが記録されるブック類も、この貴重品に含まれている。

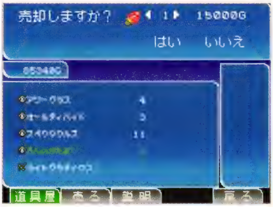
↑最大でも1種類につき15個までしか持てない。余剰分は自動的に廃棄される。

アイテム

アイテムは用途により以下の5種類に分けられ、そのほとんどが使うたび消費される。また種類ごとに効果だけでなく使用できる状況にも違いがある。詳細はデータページ(→P148)を参照。

■アイテム種別と特徴

種別	特徴
回復アイテム	キャラクターのHPやTPを回復できるアイテムで、グミや回復薬、テントなどが該当する。状況を問わず使えるものが多い。
戦闘アイテム	キャラクターの能力を一時的に増強するなど、戦闘時に役立つアイテム。その性質上、戦闘中以外には使えない。
強化アイテム	キャラクターのパラメータを永続的に強化するアイテムで、ハーブが該当。戦闘中は使えないため、あらかじめ使用しておこう。
アーティフェイス	武器強化に必要なアイテム。属性や効果によって細かく分かれているので、目的に合わせムダなく使おう。戦闘時は使用不可。
料理アイテム	料理を成功させると入手できるアイテム。味方全員を一度に回復させられるが、連続使用はできず、また戦闘中は使えない。



↑「金の塊」などは例外で、使えないかわりに高額で売却することができる。

料理

料理に属する道具はレシピと食材のふたつ。食材はショップで手軽に購入できるが、料理を実行(→P016)するたびに消費してしまう。こまめに補充し、切らさないよう心掛けよう。レシピはサブイベントや特定のキャップスキットなどで入手できる。食材ほど容易には手に入らないものの、一度入手すればなくしてしまう恐れはない。どちらもそのままでは使えないが、料理して料理アイテムを作れば優れた回復手段として重宝する。

↑創作料理に挑戦すると、プレイヤー自身がレシピを作り出すことが可能となる。

SYSTEM

装備品

装備品は、キャラクターが装備することで効果を発揮する道具。キャラクターはそれぞれ武器と防具をひとつずつ、アクセサリーをふたつまで装備できる。装備品の質は戦闘で活躍できるかどうかを左右する。高性能のものを優先して装備させよう。なお武器は、装備中のものを除き35個しか持てない。種類ではなく個数制限であるため、同じ武器を複数入手した場合は注意。防具とアクセサリーはほかの道具同様、1種類につき15個ずつ持てる。

↑武器はコレクションをあきらめ、強力なものや非売品を厳選して持ち歩こう。

装備品種別と特徴

種別	特徴
武器	装備するとATK(攻撃力)が上がる。通常攻撃や特技のダメージに影響するため、戦士タイプのキャラクターには強力な武器を装備させよう。武器強化(→P018)により特殊効果を持たせられる。
防具	装備するとDEF(防御力)が上昇。敵と直接激突する機会が多い戦士タイプだけでなく、HPが低い術士タイプキャラクターにとっても重要な装備品だ。ショップでは多少高額でも買う価値がある。
アクセサリー	装備した者にさまざまな追加効果を与えてくれる装飾品。武器や防具には備わっていない効果も期待でき、非常に便利だ。強力な効果をもつアクセサリーは、可能な限り入手しておきたい。

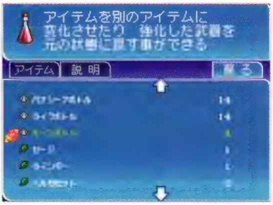
貴重品

冒険を進めていると、さまざまな場面で特殊な道具が必要になることがある。それらの道具はすべて貴重品として扱われ、ほかの道具とは別個にまとめられる。ほとんどの貴重品は所持していれば必要に応じて使われるので、使用タイミングを気にしなくてもいい。「レシピブック」、「バトルブック」、「ワールドマップ」の3つ(→P154)も、記録される内容は自動的に増えていく。中を確認したければ、ほかの道具と同じように使えばいい。

↑貴重品を持っていなければ発生しないイベントもある。すみずみまで探そう。

ルーンボトルとアイテム変化

アイテムに属する「ルーンボトル」は、通常のアイテムとは異なり、キャラクターに対して使用することはできない。そのかわり特定のアイテムの性質を変化させるという、ほかのアイテムにはない便利な能力がある。詳しくは以下を参考のこと。このうち特に重要なのが強化武器(→P018)のリセット効果で、強化に失敗した武器をもとに戻す場合の必需品となる。武器強化を行なう際は、「ルーンボトル」を用意しておくと安心だ。



↑「ルーンボトル」は便利だが高額。ガルドに余裕がないうちは乱用は禁物。

ルーンボトルの効果

別の道具に変化	使用した道具を違う道具に変える。グミやハーブ類は効果が増強されるのでおすすめ。詳しくはデータページ(→P148)を参照。
強化武器リセット	アーティフェイスで強化した武器をもとに戻す。ただし消費したアーティフェイスは取り戻せない。また覚醒武器も復元不能。

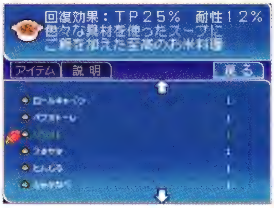
料 理

料理の効果

料理を実行するとレシピと食材を利用し、便利な料理アイテムを作り出すことができる。以下のような強力な効果を持つ料理アイテムは、厳しい冒険を勝ち抜くための必需品だ。ただし料理アイテムは、一度戦闘を行なうたびにひとつずつしか食べられない。状況に応じて必要なものだけを選んで使用するようにしよう。

ふたつの料理効果

通常効果	キャラクター全員のHPやTP、状態異常抗体（→P031）を回復させられる効果。こちらは確実に発揮されるので信頼できる。
シークレット効果	料理アイテムを使用したあとの戦闘において、一定確率で発動する効果。どれも非常に強力だが、確実性に欠け頼りにくい。



↑表示されるのは通常効果のみ。シークレット効果はデータ（→P182）を参照のこと。

料理の作成

料理アイテムは、以下の手順に従って作ることができる。いずれも戦闘中には実行できないので、移動時に行なおう。料理アイテムは一度にひとつしか消費できないものの、作成自体は制限なく実行可能。時間に余裕があるときを見計らって大量に作っておけば、いざというときに切らしてしまう心配がなくなる。

↑食材屋の店頭で料理すれば食材の補充も簡単。気が済むまで料理を続けよう。

料理の手順

❶レシピと食材を入手する
料理はレシピと食材がなければ始められない。ただしレシピの入手は、料理の手順のうちでもっとも手間がかかる。物語を進めているだけではなかなか欲しいものを揃えられないので、サブイベントを積極的にこなそう。

▼

❷レシピを選択する
料理を始めたらまずはレシピを確認。レシピには料理アイテムの回復効果が記されている。それを参考にして何を作るか選択しよう。なお、いっしょに記されている必要食材が揃っていないと料理はできないので注意。

▼

❸料理ミニゲームを行なう
作成する料理を決めたら、次は料理ミニゲームに挑戦。ミニゲームの詳細は右ページを参照のこと。ミニゲームに成功すると料理アイテムが完成するが、失敗すると料理アイテムはできず、使った食材もムダになる。

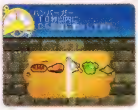
▼

❹料理アイテムを使用する
できあがった料理アイテムは、戦闘中でなければ自由に使用できる。効果は味方全員に及ぶので、全員が被害を受けているような状況ほど効率がいい。ひとりだけダメージを受けている場合はグミでしのごう。

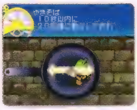
料理ミニゲーム

料理作成時に挑戦するミニゲームは以下の3種類。効果が高い料理アイテムほど、必要な規定回数が多くなる傾向がある。食材をムダにしないためにも、ミニゲームをしっかりこなそう。

■ミニゲームの種類



まないた
制限時間以内に、タッチペンを上下に規定回数分動かす。小さく動かしているとカウントされない。矢印の幅分しっかり動かそう。



フライパン
タッチペンを左右に規定回数動かす。クリアのコツはまないたと同様。動かす方向が苦手ならばDS本体を90度回転させてしまうといい。

鍋
矢印に沿って円を描くように、タッチペンを規定回数動かす。あせると円が小さくなりやすいので、しっかり大きく円を描くようにしよう。

創作料理

創作料理とは、プレイヤーが自分で食材を組み合わせて作り出せる料理アイテムのこと。以下のような優れた特徴があり、うまく完成させることができれば冒険の役に立つだろう。

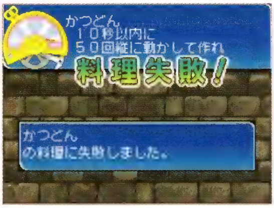
■創作料理の利点

レシピが不要
もともとレシピが存在しないため、食材さえあれば自由に挑戦できる。ただし創作料理にならない組み合わせのほうがあまりに多く、自力ですべて発見するのは困難。手軽に作りたければ料理データ(→P182)を見よう。

シークレット効果が確実に発動
料理アイテムのシークレット効果は確率で発動するため、信頼性は低い。だが創作料理のシークレット効果は、食べれば確実に発動する。どうしてもシークレット効果を得たければ、創作料理を積極的に作成しよう。

創作料理とウェブミニゲーム

全30種の食材を組み合わせ、たったひとつの創作料理レシピを見つけだすのは、到底無理な話。本書ではすべてのレシピをデータページ(→P182)にまとめているので、そちらを見れば簡単だ。だがそれでもなお自力でレシピを発見したければ、ウェブミニゲーム(→P023)の料理修行に挑戦するといい。ゲーム中に出現されるレシピの中には、創作料理のものも含まれている。クリアを度外視すればレシピを楽に見つけだせるはずだ。



↑失敗続きでは懐が寂しくなるばかり。料理も戦いと覚悟し、真剣に挑め。

↑作成した創作料理のレシピは新たに登録され、次回からは直接選択可能になる。

武器強化

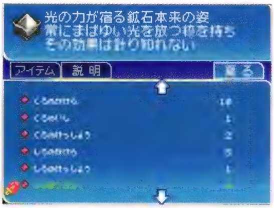
武器強化の役割

冒険者にとっての武器とは、性能の高さがそのまま戦闘結果に影響する、非常に重要なもの。本作ではこの武器を、プレイヤーが任意に強化することが可能だ。武器強化によって属性を備えたり、状態異常の能力を与えられた武器を振るえば、手強い相手にも対抗できるだろう。ただし武器強化にもルールが存在し、際限なく強化できるわけではない。限られたルールの中で最強のひと振りを作るため、強化システムを理解しよう。

購入した武器をさらに強化。ショップでは入手できない究極の逸品を作り出せ。

武器強化の手順

武器強化には最低でもふたつの道具が必要。ひとつは素材の武器、もうひとつはアーティフェイスと呼ばれる、武器強化にのみ使用できる専用アイテムだ。これらが揃っていれば、下記の手順で武器を強化できる。当然だが、やたらと強化を行なっても望みの武器ができるわけではない。特にアーティフェイスは強化のたびに消費する。間違えたら「ルーンボトル」で武器を初期状態に戻せるが、アーティフェイスは戻らないので計画的に使おう。



強力なアーティフェイスはすべて非売品。貴重だからこそ、ムダ遣いは厳禁だ。

■武器強化の流れ

武器を選び装備させる
まずは強化したい武器を、装備できるキャラクターに身につけさせる。何らかの理由でキャラクターが離脱しているなら、再加入後に試そう。

↓

アーティフェイスを選び使用する
目的のアーティフェイスを、武器を装備したキャラクターに使う。強化不能の場合を除き、この時点でアーティフェイスはなくなる。

↓

武器が変化しない → **名称&性能変化**
武器自体が変化しなければ、アーティフェイスに応じた名称が武器名の前後につく。攻撃力が上がる場合も。
（強化合計4回以下：アーティフェイスを選び使用するへ戻る）
↓
強化合計5回

武器が変化 → **武器の覚醒**
一定条件を満たすと、武器自体がまったく別の武器に変化する。これは覚醒と呼ばれる現象で、武器強化の目的のひとつでもある。ただし覚醒した武器は強化不能になる。

↓

武器強化終了

アーティフェイスの系統

アーティフェイスは大きく2系統に分けられる。武器に火や水など、エレメント属性を与えるエレメント系と、状態異常にさせる能力を与える状態異常系だ。それぞれの特徴は下記を参照。

エレメント属性を持った武器は、攻撃時に描く軌道がエレメントの色に変化。

アーティフェイスの種類

エレメント系

武器にエレメント属性を与え、同時に攻撃力を上げられる。色と属性の関係は以下のとおり。

赤……火属性　紫……雷属性
青……水属性　黒……闇属性
黄……地属性　白……光属性
緑……風属性

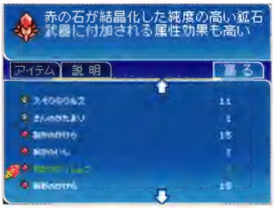
状態異常系

以下に対応した状態異常能力を武器に与える。これで攻撃すると、敵を状態異常にさせられる。

ポイズン……毒
パラライ……麻痺
ペトリフ……石化
サイレス……沈黙

アーティフェイスランクと強化レベル

アーティフェイスはその効果の強さを示す属性付加値の大きさにより、以下のように4段階にランク分けされる。そして系統ごとの属性付加値合計が、武器の強化レベルとして示される。



「赤の結晶」は、火属性で属性付加値4のアーティフェイスであることを示す。

アーティフェイスのランクと属性付加値

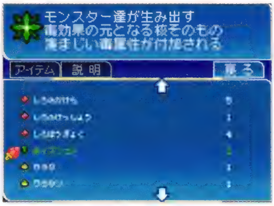
属性付加値	+1	+2	+4	+16
エレメント系	かけら	石	結晶	宝玉
状態異常系	パウダー	ムース	ジェル	コア

武器の強化レベル

強化レベル	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
属性付加値合計	1～4	5～8	9～15	16～19	20以上

名称と性能の変化

武器を強化すると系統と強化レベルにより武器名称が変化する。たとえば「シンクレアー」の火属性をLV2、麻痺をLV1にすると「ファイアシンクレアーパライズ」という名称になる。エレメント系は武器名称の前に、状態異常系は後ろに効果を表わす言葉がつくわけだ。同時に強化レベルに応じて攻撃力なども上昇する。



エレメントと状態異常についての詳細は、30ページ以降で詳しく解説している。

武器強化と名称及び性能の変化

強化レベル	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
攻撃力上昇率	20	30	50	75	100
火	レッド	ファイア	ブレイズ	フレア	ノヴァ
水	ブルー	ウォータ	アクア	サージ	フラッド
地	アンバー	サンド	ラピス	ティエラ	ガイア
風	グリーン	ウィンド	ゲイル	ブラスト	ストーム
雷	パープル	サンダー	ヴォルト	ブリッツ	トール
闇	ブラック	ダーク	シャドウ	ノワール	アビス
光	ホワイト	ライト	シャイン	セイント	ホーリー

状態異常系

強化レベル	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
状態異常ダメージ	5	10	15	30	45
毒	アスプ	アダー	コブラ	ハラクス	ヒュドラ
麻痺	パライズ	パルサー	ビー	レイ	バインド
石化	ストーン	ロック	スティフ	スターク	メデュサ
沈黙	サイレス	ミュート	ハッシュ	タシット	ヴィダル

武器の強化制限

武器強化は好きなだけできるわけではなく、下記のような制限がある。この制限の中で可能な限り武器を強化するには、より効果の高いアーティフェイスが必要だ。難易度の高いダンジョンで積極的に強敵と戦い、強力なアーティフェイスを入手しよう。

■強化のルール

エレメントと状態異常は各々１種類のみ
たとえばさきに「赤の石」で強化した武器には、同系統の「青の石」は使えない。だが「ポイズンジェル」ならば系統が違うため強化可能となる。

合計５回まで強化可能
ひとつの武器に使えるアーティフェイスは合計５個まで。エレメント系を３つ使っている場合、状態異常系アーティフェイスはふたつまで使える。

属性つき武器、覚醒武器は強化不能
最初から何らかの属性がついた武器を強化することはできない。また覚醒により変化した武器は「ルーンボトル」でリセットしても強化不可能。

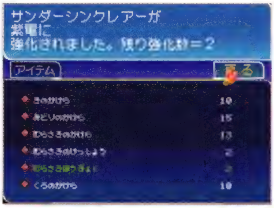
↑強化回数はステータス表示の星印の数で示される。これを目安に限界を図ろう。

武器の覚醒

覚醒とは特定の武器を強化し、その強化レベルが一定値に達すると武器そのものが変化する現象を指す。武器覚醒が起こる組み合わせは下表を確認してもらいたい。覚醒によってできる武器はどれも強力だ。可能な限り覚醒を狙って武器強化を行なおう。

■覚醒武器リスト

武器名		必要強化レベル		覚醒武器名
スティールソード	+	水LV2	→	タースペイズ
シンクレアー	+	雷LV3	→	シデン
ナイツソード	+	闇LV3	→	デストロイヤー
バロンソード	+	火LV4	→	ドラゴントゥース
バスタードソード	+	光LV5、石化LV5	→	エクスカリバー
コラーダ	+	火LV3	→	フランヴェルジュ
イファルジェント	+	闇LV4、毒LV4	→	カデュケウス
バルディッシュ	+	光LV3	→	クレセントアクス
バハムートティア	+	風LV4	→	アークウィンド
シンティラ	+	雷LV3	→	スワスティカ
ロッド	+	光LV2	→	プリズムロッド



↑覚醒武器はこれ以外の手段では手に入らない。コレクターを目指すなら挑戦を。

Check エクスカリバーを覚醒させる

「エクスカリバー」はもっとも覚醒が難しい武器。強化回数５回で光属性と石化属性の強化レベルを５にするには、最上級のアーティフェイスである「白宝玉」と「ペトリフコア」が絶対に必要だ。エクストラダンジョンやワイヤレスプレイの深層でアーティフェイスを手に入れよう。

称号&サブイベント

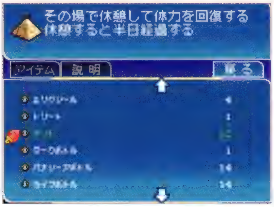
称号の効果

冒険を続けていると、さまざまな要因で味方キャラクターに称号が与えられることがある。この称号は単なる飾りではなく、キャラクターのパラメータを一時的に上昇させる効果を備えている。一度手にした称号はストックされ、装備品と同じ方法で付け替えが可能だ。称号によって上昇するパラメータに違いがあるので、新しい称号を手に入れたら、装備画面を開いて効果を確かめよう。詳しくは称号データ(→P180)を参照のこと。

↑現在装備している称号は、ステータス画面でキャラクター名の下に表示される。

称号の入手

称号は本来の目的に従って冒険を進めているだけでも、ある程度は入手できる。だがより多くの称号を求めるならば、下記を参考に戦闘やサブイベントをこなすことが大切だ。特にサブイベントとキャンプスキットは発生期間が限られているものがあるため、機会を逃すと二度と称号を手に入れることができない。称号データとサブイベント攻略(→P120)、キャンプスキットデータ(→P188)を参考にしてできる限り称号を手に入れよう。



↑特に見落としやすいのがキャンプスキット。こまめに「テント」を使っていこう。

■称号の入手方法

戦闘で条件を満たす
コンボを決めて高いヒット数を出したり、難易度「Hard」で連戦を勝ち抜くなど、厳しい条件を満たすと称号が得られる。戦闘に慣れたら狙おう。

サブイベントをクリアする
各地で起こるサブイベントの報酬には、キャラクターの称号が含まれている場合がある。町を訪れるたび人々に話しかけイベントを発生させよう。

特定キャンプスキットを見る
フォレストの「地獄耳」はキャンプスキットで入手できる唯一の称号。該当するキャンプスキットは発生時期が限られているので見落とさないように。

サブイベントについて

イベントには冒険の目的であるメインストーリーに関係するもの以外に、さまざまなサブイベントが存在する。これらサブイベントは終わらせなくても冒険目的の達成は可能だが、イベントの報酬としてガルドや道具、レシピや称号などが入手できる場合があり、無視するのは得策ではない。可能な限り進めて報酬を手に入れよう。各サブイベントの発生時期やクリアの手順に関しては、以降のサブイベント攻略(→P120)でまとめている。これらを参考に、見逃さないように冒険を進めよう。

↑サブイベントは簡単なおつかいから強敵退治までさまざま。実力に合わせ挑戦を。

SYSTEM

ワイヤレスプレイ

ワイヤレスプレイに挑戦

ワイヤレスプレイとはDS本体の通信機能を利用し、複数のプレイヤーが同時に遊べるゲームモード。詳しい攻略方法についてはワイヤレスプレイ攻略(→P140)を参照してもらいたい。ただしワイヤレスプレイを心ゆくまで楽しむには、ゲーム本編を進めて下記の貴重品を手に入れなければならない。ワイヤレスプレイでは希少な装備品やアーティフェイスを入手できるため、それらを獲得できれば本編の冒険も楽に進められる。本作を持つ友人がいるならば、積極的に挑戦してみるといいだろう。

ワイヤレスプレイに必要なもの

エレウシスの鍵
冒険序盤、黒の森(→P082)でティルキスとフォレストが仲間になったあとに見つかる。入手イベントは必ず発生するので見落とす心配はない。手に入れたらメインメニューでワイヤレスプレイの項目を確認しよう。

地下10F&地下20Fの鍵
ワイヤレスプレイでは5Fごとに鍵のかかった扉が出現する。このうち地下10Fと20Fの鍵は、本編中でなければ入手できない。特に「地下20Fの鍵」はレイモーンの図書室(→P104)で探す必要があるので注意。

↑ワイヤレスプレイが可能になると、タイトル後のメインメニューに項目が追加。

ワイヤレスプレイのルール

ワイヤレスプレイは本編の冒険からは完全に独立しており、独自のルールが設定されている。主なルールを下にまとめたが、特に複数のキャラクターが関係する要素に関しては、本編とは完全に別物と考えたほうがいい。挑戦まえに目を通し準備の参考にしてほしい。いずれにしても最後にものを言うのは、操作の腕前とゲーム本編で培ってきた数々の知識だ。ほかのプレイヤーの足手まといにならないよう、十分に鍛えてから挑もう。

重要ルール

使用キャラクター	仲間のキャラクターからひとりを選んで参加する。全員同じキャラクターでも構わないが、クリアするのは難しくなる。
レベル制限と道具持ち込み	どんなにレベルを上げていてもキャラクターのレベルは1に戻される。ただし装備品と道具はゲーム本編からの持ち込みが可能。
道具の使用と譲渡	移動時は道具を自分にしか使えず、手渡すこともできない。ただし戦闘中ならばほかのプレイヤーに対しても使用できる。
階移動と戦闘不能	階移動用の階段は全員が揃わなければ移動できない。また誰かが戦闘不能のまま戦闘を終えると、階の開始地点へ戻される。
その他の重要ルール	戦闘から逃走できなかったり隊列効果が発揮されないため、本編とは異なる戦術が必要。互いに声をかけあって不利を補おう。

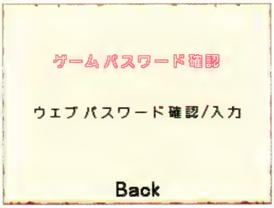
↑本編での常識がワイヤレスプレイでは通用しない。プレイヤー同士の協力が鍵。

ウェブ連動

ウェブ連動イベントとは

本作にはインターネット上の公式サイトと連動した、各種の専用イベントが用意されている。本編中で入手できるゲームパスワードを公式サイトに、公式サイトで入手できるウェブパスワードを本作のメインメニューにそれぞれ入力すると、対応した特典が手に入る。インターネット接続環境が整っているならば、以下のアドレスに従って公式サイトにアクセスしよう。

アドレス http://www.to-tempest.jp



↑どちらのパスワードも手に入れたり入力すれば、メインメニューで確認可能。

ゲームパスワードの入手

本編中で手に入るパスワードはゲームパスワードと呼ばれ、公式サイトで入力するとパソコン用の壁紙がもらえる。ゲームパスワードは以下の入手条件を満たしたあと、酒場の看板娘に話しかけると教えてくれる。町を訪れたら忘れずに聞いておくといい。

■パスワード入手条件

称号「ベルセルク」を入手する	ラウルスでアルバート(3回目)を倒す
ヤスカでロミー(1回目)を倒す	キャンプスキット49を見る
キャンプスキット29を見る	サブイベント「サイムを探せ!」をクリアする
サブイベント「レイモーンの秘宝」をクリアする	称号「おかねもち」を入手する
称号「グルメマスター」を入手する	エクストラダンジョンをクリアする

↑入手条件がかなり厳しいものもある。左記を参考にしてじっくり挑戦しよう。

ウェブパスワードの入手

公式サイトで遊べる3種類のミニゲームで高得点を出せば、ウェブパスワードを入手できる。これをメインメニューで入力すると、ガルドや道具、称号を手に入れられる。いずれのミニゲームも、あきらめずくり返し挑戦することが上達するコツだ。

■ミニゲーム概要

料理修行:レシピに従い落下する食材を受け止める。創作料理も出てくる。
素早さ修行:敵を避けて先へ進む。引きつけて回避すると高得点。
バトル修行:迫る敵を倒す。獣人化すると難しくなるが高得点のチャンス。

↑3種類の武器はすべてウェブパスワードでしか入手できない。ぜひ挑戦しよう。

■ウェブパスワードによる特典内容

入手できるもの	種別	入手できるもの	種別
7650G	—	マゴノテ	武器
黒宝玉	アーティフェイス	スタンドファーム	アクセサリー
白宝玉	アーティフェイス	ピコハン	武器
デッキブラシ	武器	テクニカルリング	アクセサリー
ホウキ	武器	免許皆伝	称号

※上記の情報は、2006年12月現在のものです。

SYSTEM

戦闘システム

BATTLE SYSTEM

冒険をスムーズに進めるには、戦闘を効率よく行なうことが大切。行く手を阻む強敵を撃退するためにも、戦闘システムについて知っておこう。

戦闘基礎知識

戦闘画面と戦闘フィールド

戦闘は上下ふたつの画面をフルに使って行なわれる。詳しくは下にまとめているが上画面にはつねに戦闘関連情報が表示され、下画面には戦闘フィールドと実際に戦っている様子が表示される。どちらをおろそかにしても、厳しい戦いを勝ち抜くことはできない。画面と表示される情報について知り、実戦に役立てよう。

■戦闘画面解説

❶テクニカル表示……戦闘中にとった特殊な行動の結果がメッセージで表示される。メッセージの意味は以下のとおり。
- ･COUNTER……カウンター状態で敵を攻撃した
- ･GUARD CANCEL……ガードキャンセルを成功させた
- ･GROUP SMASH……2体以上の敵を同時に倒した
- ･NO DAMAGE……倒した敵からダメージを受けなかった
- ･COMBO BONUS……5ヒット以上のコンボを繋げた

❷ヒット数……1体の敵に攻撃を連続で当てた回数。

❸敵キャラクター名……ターゲットしている敵は黄色、戦闘不能になった敵は赤で表示。

❹使用術技名……キャラクターが使った術技の名称。各アイコンの意味は以下のとおり。
- ･……特技、必殺技、奥義
- ･……術
- ･……味方が使用したものは左側に表示され、敵が使用したものは右側に表示される。

❺キャラクターウィンドウ……味方の状態を示す。HPが低下し、危険な状態になると赤く表示される。

❻ライン表示……ライン移動を実行しようとすると表示される。

❼味方キャラクター……青い魔法陣は現在操作しているキャラクターであることを示す。

❽敵キャラクター……黄の魔法陣はターゲット中の敵を示し、その頭上にはカーソルが表示される。

戦闘の終了と逃亡

戦闘は敵と味方、どちらか一方のキャラクターが全員戦闘不能状態に陥ると終了。敵が全滅した場合は味方側の勝利となり、戦闘報酬を獲得できる。逆に味方が全滅するとゲームオーバーで、記録していたセーブデータからやり直しとなる。なお、戦闘フィールドの両端から左右の画面外方向へ移動を続けると、上画面にESCAPEゲージが出現。このゲージが満タンになると逃亡できる。ただしボス戦のような、一部の特別な戦闘からは逃げられない。

⬆たまったゲージは攻撃を受けると減る。可能な限り、敵の数を減らしておこう。

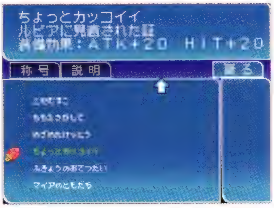
SYSTEM

キャラクターのパラメータ

戦闘に関するキャラクターの能力はパラメータによって示されており、LUK以外はステータス画面で確認することができる。個々のパラメータが持つ意味については、下記を参照のこと。パラメータ次第で得意とする戦法も変化するので、しっかり理解しておくことが大切だ。なおパラメータは、戦闘をこなしてキャラクターをレベルアップさせるか、装備品を身につけさせるか、ハーブ類のパラメータ増加アイテムを使えば強化できる。

■ステータス詳細解説

レベル&経験値	レベルはキャラクターの強さの度合いを示し、戦闘で経験値を一定量獲得すると上昇。その際以下のパラメータも合わせて上がる。
HP	キャラクターの打たれ強さを示す。ダメージを受けると低下し、ゼロで戦闘不能状態となる。もっとも注意したいパラメータ。
TP	キャラクターが術技を使用する際は、このTPを消費する。TPがゼロになっても戦闘は続けられるが、回復するまで術技は使えない。
ATK	キャラクターの物理攻撃力。通常攻撃や技が得意な戦士タイプキャラクターは、高いほど活躍が期待できる。主に武器装備で上昇。
DEF	キャラクターの物理防御力。高いと敵の物理攻撃から受けるダメージを減らせるので、全員高くしておきたい。主に防具装備で上昇。
HIT	キャラクターの命中度。物理攻撃の当たり具合に影響し、高いと与えられるダメージ量が安定する。戦士タイプは高いほうがいい。
DEX	キャラクターの器用度で、HITとは正反対の役割を担う。高いと敵の物理攻撃を避けやすくなり、受けるダメージを抑えられる。
INT	キャラクターの知力。攻撃術の威力や、敵の術攻撃から受けるダメージに影響する。術を扱う術士タイプキャラクターは高いと有利。
LUK	キャラクターの運。クリティカルが発生する確率に影響する、数値が確認できない隠しパラメータ。宿泊するか夜明け時に変動する。



⬆一時的ではあるが、パラメータを変化させる効果を持つ称号選びも重要だ。

戦闘の報酬

敵を全滅させて戦闘に勝利すると、以下の戦闘報酬を入手できる。このうち経験値はキャラクターごとに加算され、ガルドとアイテムはパーティの共有となる。いずれもキャラクターの強化に役立つのでなるべく多く、アイテムについてはより強力なものを入手したいところ。しかしそうした高額報酬を持つ敵ほど強く、返り討ちにされる危険も高い。無謀な挑戦は控えたほうが無難だ。

■報酬内容

経験値	戦闘経験を示す値。戦闘に出撃したキャラクターだけでなく待機している者も獲得できるが、その場合獲得量は3/4に低下する。
ガルド	アレウーラ大陸で使用されている通貨。ショップで買い物をしたり、宿屋に宿泊するなど、主に町の施設を利用する際に必要。
アイテム	敵が落とした所持品。敵1体につき最大2種類の道具を所持しているが、落とす確率に差があるため確実に入手できるわけではない。

⬆報酬は戦闘内容によって変化することはなく、あくまで敵の種類で決まる。

戦闘行動

操作モードについて

戦闘時にキャラクターが実行できる行動は多岐に渡るが、プレイヤーが直接操作できるのは編成(→P034)の先頭、キャラクターウィンドウでは左端のキャラクターのみ。残るふたりはオートモードで行動する。なお操作キャラクターの操作モードは、3種類から任意に選択可能。どのモードも一長一短の性質を持つので、プレイヤーの腕前と目的に適したものを選ぶといい。

↑戦闘中でもセレクトボタンでモード変更可能。必要に応じて切り替えよう。

3種類の操作モード

マニュアル MANUAL	移動から攻撃、防御に至るまですべてをプレイヤーが行なうモード。多少手間はかかるが操作に熟達すれば思うがままに戦える。
セミオート SEMIAUTO	操作はマニュアルと同じだが、攻撃と同時に敵に近づいたり、攻撃後敵から離れるなどサポート機能が働く。慣れないうちは便利。
オート AUTO	作戦(→P035)に従って自動的に行動する。操作キャラクターをオートにすると自動で戦えるが、その場合逃亡ができなくなる。

移動

移動は戦闘行動の基本。敵を攻撃するのにも、逆に避けるのにもキャラクターの移動は不可欠だ。戦闘フィールドには"3on3リニアモーションバトルシステム"により、3本のラインが存在している。このライン上やライン間を移動しつつ戦闘を行なうのだが、各移動方法は性質に違いがある。以下は各移動方法の用途と特徴をまとめたもの。これを参考に戦場を駆け抜けよう。

↑単なる移動でも性質を知っていれば戦い方が変わる。味方の窮地を移動で救え。

移動の種類

→通常移動

十字キー左右を使う移動。移動中に敵や味方にぶつかると、双方とも一瞬止まる。また味方に近づき、その方向へ十字キーを連続押しするとすり抜ける。

➡ライン移動

十字キーの上下を連続押しすると、別のラインに移れる。移動先に敵や味方がいると自動的に横へずれて移動。1回だけ押した場合は向きだけを変えられる。

→ガードステップ

防御中、向いている方向とは逆に十字キーを2回押すと、その方向へ素早く飛び退く。敵から離れたい場合に有効だ。ただし手前や奥ラインへは飛び退けない。

防御

敵から攻撃された際、Ⓨボタンで防御体勢をとると受けるダメージを抑えられる。移動による回避が難しい場合に利用しよう。防御方法には下記の2種類がある。ガードキャンセルは通常防御に比べ利点が多いものの、タイミングが厳しく失敗したときは無防備になりやすい。確実を期すならば通常防御を使おう。

防御の種類

通常防御

敵の攻撃を防ぎダメージを抑える。物理攻撃だけでなく術攻撃も軽減可能だ。ただし防御が有効なのは、正面方向からの攻撃に対してのみ。キャラクターの向きには注意。

ガードキャンセル

敵の攻撃を正面で捉え、当たる寸前にⓎボタンを押すと発動。ダメージ軽減率は通常防御と同じだが、敵が一瞬無防備になり直後の反撃がカウンター(→P032)になる。

攻撃

敵にダメージを与えるには攻撃をする必要がある。攻撃には技や術などいくつかの手段があるが、ここではⒶボタンを使用する2種類の攻撃方法について解説しよう。どちらの攻撃も制限なく実行できるため、どんな状況であっても頼りになる。性能は術技に見劣りするものの、弱い敵と戦うならこれらで十分。もちろん強敵との戦いにおいても、使い方次第で役立つはずだ。

攻撃の種類

通常攻撃

Ⓐボタンを押すと出る基本の攻撃で、装備している武器を振るって敵にダメージを与える。戦士タイプのキャラクターは、Ⓐボタンを連打すると以下のように技が変化しつつ連続で3発まで攻撃が可能だ。ただし敵が空中にいる場合のみ、3発目が対空攻撃に変化する。術士タイプはボタンを連打しても同じ攻撃しか出ないが、対空攻撃への変化はつねに起こりうる。

→

→ 敵が空中にいる →

→

ため攻撃

Ⓐボタンを押したままにするとキャラクターが点滅、その状態でボタンを離せばため攻撃が出る。ため攻撃は通常攻撃より威力が高いうえ、敵の防御を破ってダメージを与えられる。加えて攻撃方向へ敵を吹き飛ばす、ノックバック効果がある。

→

術技

術技とは🅑ボタンと十字キーを組み合わせ、TPを消費して発動する特殊な戦闘行動のことで、技と術の2種類に大別できる。それぞれの特徴については下に記載したとおり。術技の大半は攻撃手段となるが、なかには防御やHP回復、パラメータの一時的強化など、戦闘を行なううえで便利に使えるものも数多く用意されている。TPの残量に注意しつつ適度に術技を使っていけば、戦闘を楽にこなせるようになるはずだ。

■術技の特徴

技（特技、必殺技、奥義）

戦士タイプキャラクターが扱う技は、ほとんどが攻撃用。通常攻撃を凌ぐ攻撃力を備え、なかには離れた敵を攻撃可能なものもある。積極的に使い敵に大ダメージを与えよう。技は特技、必殺技、奥義の3段階に分かれている。必殺技は習得後に定められた特技をふたつ連続で、奥義は3つ連続で使用すると発動する。TPの消費量が増大するものの、その効果は絶大だ。必要に応じて使い分けていこう。

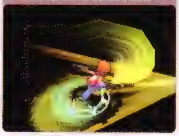
〈特技〉魔神剣

（操作）魔神剣

〈必殺技〉魔神剣・双牙

（操作）魔神剣2回目

〈奥義〉魔神連牙斬



（操作）魔神剣3回目

術

術は術士タイプキャラクターが扱う。回復や補助効果を持つものが多く便利だが、技と違って発動までに詠唱時間を必要とする。詠唱中に攻撃されると術が出ないので注意。

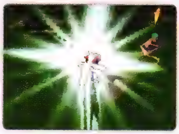
獣人化

カイウスとフォレストは「獣人化」という特殊能力を習得し、条件が揃うと獣人に変身できる。獣人状態のふたりは以下の特徴を備えるようになり、攻撃能力が飛躍的に高まる。「獣人化」の制約は厳しいが、厳しい戦局を突破する際役立つはずだ。

■獣人時の特徴

発動と解除

「獣人化」はHPが最大値の半分以下、TPが80以上のときに発動可能。使用中はTPが時間とともに減少、TPゼロで元に戻る。発動時と解除時は無敵状態になる。



攻撃力

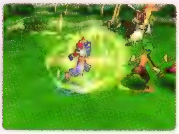
獣人時の攻撃力はTPの残量によって変化する。TPが多い変身直後に比べると、解除直前は半分程度の攻撃力になる。攻撃力を維持したければアイテムで回復を。

通常攻撃

武器が一時的に消え、素手の攻撃になる。さらに1、2段目は複数回ヒットし、3段目はノックバック効果を持つ。加えてすべての状態で対空攻撃が出せるようになる。

特技

事前にセットしていた技に関係なく、特技はすべて「ビーストブロウ」になる。これはアッパーカットで敵を吹き飛ばす強力な技で、しかもTPを消費しない。



術技セットと戦闘行動

術技は事前にセットしておいたものしか使うことができない。このルールはプレイヤーが操作するキャラクターだけでなく、オートで行動する味方に関しても適用される。『テイルズ オブ』シリーズに慣れ親しんでいるほど、この術技セットを忘れがちなので注意しよう。加えて術技のセット内容は戦闘中変更できない。ボス戦中に回復術をセットし忘れたことに気づいてもあとの祭り。強敵との対決まえは念入りに術技セットを確かめよう。

↑操作キャラクターの場合は、どの位置に目的の術技をセットしたかも覚えよう。

Check セット内容と可能な行動

戦士タイプと術士タイプとでは、セット内容により可能となる行動の数に違いがある。たとえばすべての術技を習得している状況で、以下のように術技をセットした場合、カイウスは全部で10種類の技を使える。これは必殺技や奥義がすべて特技だけで発動できるためだ。しかし術士のルビアは、セットした4種類しか扱えない。術士はよりセット内容に気を配らないと、活躍は期待できないだろう。

カイウス
1. 魔神剣
2. 散沙雨
3. 弧月斬
4. 獅子戦吼

ルビア
1. ファイアーボール
2. フィールドバリアー
3. ナース
4. スプレッド

その他の行動

戦闘中に何をすべきか迷ったら、Ⓧボタンで戦闘メニューを開こう。メニューを開いているあいだは戦闘が停止するのでじっくり考えられる。またこの戦闘メニューからは、移動や攻撃などメインの戦闘行動以外の、重要な役割を担う行動を選択できる。詳しくは以下を参照してもらいたいが、いずれも使い方次第で戦局を左右する効果がある。納得いくまで試してみるといい。

↑ターゲッティングは R ボタンで行なう。メニューと同様に戦闘が停止し便利。

その他の行動内容

ターゲッティング	R ボタンを押しつづけているあいだ、攻撃や術技の目標を変更できる。特に重要なのが術士キャラクターを操作している場合。術を詠唱している最中にターゲッティングを行なえば、目標を念入りに選択できる。術の効果を最大限に発揮できる目標を選ぼう。
アイテム使用	回復アイテムや戦闘アイテムなど、戦闘時も効果を発揮する一部のアイテムを使用できる。術によるHP回復が間に合わない場合に役立つだろう。各種グミのような戦闘中も使用できる回復アイテムは温存し、移動時の回復は料理アイテムを用いると安心だ。
作戦設定	目的に応じた作戦(→P035)を与え、オートモードで戦う味方キャラクターの行動傾向を変化させる。戦闘中の味方を直接操作することはできないので、この作戦設定の役割は非常に重要だ。味方の行動結果が思わしくなければ、この作戦を見直すといい。

属性と状態異常

属性の種類

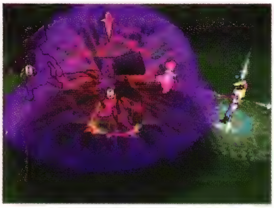
⬆「バトルブック」を開くと、戦った経験のある敵の防御属性がひと目でわかる。

属性とはすべての攻撃方法が備えている性質のこと。攻撃方法に付随する属性を攻撃属性と呼び、それに対応する防御側の属性を防御属性と呼ぶ。属性にはさまざまな種類があり、攻撃に用いた手段やもたらす効果によって3系統に分類される。各系統に属する属性と、それらの特徴については下記を参照のこと。複数の攻撃属性を持つ攻撃方法は総じて強力だが、攻撃結果であるダメージ量が敵によって変化しやすい。注意して扱おう。

■属性の種類と特徴

物理	物	物理系統の属性は物理のみ。通常攻撃や技など、武器を使ってくり出す攻撃方法はすべて物理属性を備えており、敵の防御属性次第で与えられるダメージ量が変動する。
エレメント	火 水 風 地 雷 光 闇	エレメント系統には火、水、風、地、雷、光、闇の7属性が該当する。あらゆる攻撃用の術はこれらの属性のうち、いずれかひとつを備えている。物理属性と同様、攻撃によって相手に与えられるダメージ量に影響するが、術は通常攻撃や技に比べて属性の使い分けが容易。術技セット時に異なるエレメント属性の術を複数セットしておき、敵の弱点である属性の術を使えば大ダメージを与えることが可能だ。術を選ぶ際はその属性をよく吟味しよう。属性を備えた武器を装備すれば、通常攻撃や技にもエレメント属性を持たせられるが、武器の持ち替えができないため術ほど融通は効かない。
状態異常	毒 麻痺 沈黙 石化	状態異常系統の属性は毒、麻痺、沈黙、石化の4種類。ほかの2系統とは異なり、状態異常属性は与えるダメージには直接影響しない。かわりにこれらの属性を備えた攻撃方法でくり返しダメージを与えると、相手を状態異常にさせられる。状態異常属性を持つ攻撃は敵が得意としているが、味方にも武器強化によって状態異常属性を付加できる。

属性とダメージの関係



⬆いくら攻撃しても無効化されては意味がない。敵の防御属性には注意しよう。

特定の属性に弱い防御属性は「弱点属性」、反対に耐性を持つならば「耐性属性」と呼ばれる。相手の弱点属性にあたる属性を備えた攻撃方法でダメージを与えると、普段よりダメージ量が増加。逆に耐性属性だとダメージが減少し、場合によっては攻撃自体が無効化される。戦闘を効率よくこなしたければ、つねに敵の弱点属性を突く攻撃方法を選択することが大切だ。

Check 属性攻撃のダメージ例

オタオタLV1の防御属性は、基準値を100とすると下表のとおり。数値が高い属性は弱点、少なければ耐性属性だ。ここからオタオタLV1に火属性攻撃を加えた場合、物理攻撃に比べダメージ量がほぼ倍になると予想できる。

(例)	物	火	水	風	地	雷	光	闇
オタオタ LV1	100	200	70	150	150	200	100	100

状態異常の影響

キャラクターの戦闘行動に不具合を与える状態異常は、全部で5種類。詳しくは以下を参照のこと。戦闘不能以外の状態異常を与えるには、状態異常属性を持つ攻撃方法が必要。状態異常系のアーティフェイスを使い、強化した武器を味方に装備させて戦わせよう。なおすべて宿屋に宿泊すれば回復するうえ、毒と戦闘不能以外は戦闘を終わらせれば自動的に治る。

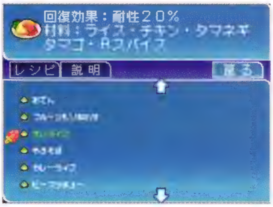
↑敵が状態異常属性攻撃を使うことも。耐性を持つアクセサリーがあると安心。

状態異常表

状態名	キャラクター	ステータス	効果	回復方法
毒			時間経過でHPが減少。戦闘時は1秒ごとに最大値の約1%、移動時は10歩ごとに約5%分減る。	時間経過(約10秒) ※移動時は一定距離の移動 [道具]「パナシーアボトル」、「テント」、「エリクシール」 [術]「リカバー」、「リキュペレート」
麻痺			すべての攻撃を単発でしか出せなくなりコンボが切れる。ただし必殺技や奥義は発動可能。	時間経過(約10秒) [道具]「パナシーアボトル」、「テント」、「エリクシール」 [術]「リカバー」、「リキュペレート」
沈黙			術技が使用できなくなる。その他の通常攻撃や移動、防御は可能なので回復するまで耐えよう。	時間経過(約10秒) [道具]「パナシーアボトル」、「テント」、「エリクシール」 [術]「リカバー」、「リキュペレート」
石化			身体が硬直し、一切行動できなくなる。回復するまでのあいだは一方的に攻撃を受け続ける羽目に。	時間経過(約10秒) [道具]「パナシーアボトル」、「テント」、「エリクシール」 [術]「リカバー」、「リキュペレート」
戦闘不能			HPが尽きて一切の行動ができなくなる。味方全員が戦闘不能になるとゲームオーバーとなる。	[道具]「ライフボトル」、「テント」、「エリクシール」 [術]「レイズデッド」、「リバイブ」

抗体と状態異常

敵を含めすべてのキャラクターは、戦闘不能以外の状態異常に対する抗体を持っている。状態異常属性攻撃を受けると、この抗体がダメージを受け減少。抗体がゼロになると状態異常を発症してしまう。抗体は味方の場合全項目100だが、敵の場合は種類ごとに差がある。特定の状態異常を無効化する敵もいるので注意。



↑料理効果内の「耐性」とは抗体を示す。状態異常を受けたあとは料理を使おう。

Check 石化発症の流れ

石化は以下のように石化ダメージを受け続けると発症する。状態異常回復後の抗体は、アイテムや術で回復させると全快するが、時間経過だと7割程度しか回復しない。

ダメージ

ダメージに関係する要素

敵と味方双方が受けるダメージの量には、ATKやDEFなど基本的なパラメータ以外にも多くの要素が関わっている。そうしたダメージを導き出す要素について知っておけば、味方ならばダメージをより抑える行動が取れる。逆に敵に対する際は、与えるダメージを増加させ、より短い時間で戦闘を終えることが可能だ。以下にまとめた要素を覚えて、効率のよい戦闘を行なおう。

↑わずかな向きの違いもダメージ量に影響する。普段の戦闘行動を見なおそう。

■ダメージに関係する主な要素

攻撃方向	キャラクターがどちらを向いているか、そしてどの方向から攻撃されたかによってダメージが変わる。身体の側面から攻撃されると正面に比べ10%、背後からだと30%もダメージが増加。敵の背中を取れる状況があったら、積極的に狙っていこう。
攻撃属性	属性と状態異常(→P030)でも触れたが、攻撃側の属性と防御側の属性はダメージに影響する。防御側が特定の攻撃属性を弱点としていた場合は、最大で2倍までダメージが増加。逆に攻撃属性に対し耐性を備えていると、完全に無効化されるケースもある。
カウンター	カウンターは攻撃動作中、またはガードキャンセルの直後に無防備となったキャラクターを攻撃すると発生。このカウンター攻撃が命中すると、与えられるダメージは1.2倍になる。タイミングが難しいものの効果は大きいので、恐れずに狙っていこう。
クリティカル	攻撃時に低確率で発生するクリティカル攻撃は、ダメージが普段の倍になる。非常に強力だが、クリティカルの発生確率はLUK次第であるため、確実性に欠けるのが欠点だ。手数の多い攻撃で発生するチャンスを増やすか、LUKを高める称号を装備させよう。
獣人化	獣人に変身しているカイウスとフォレストの攻撃力は、残りTP量に応じて変動。TPが少なければ攻撃力も低下する。獣人時は時間経過とともにTPが減少していくので、攻撃力を少しでも上げたままにしておきたいなら、TP回復アイテムで回復してやるしかない。

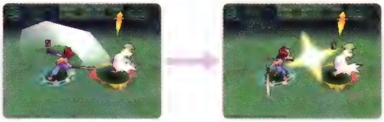
SYSTEM

Check コンボとダメージの関係

コンボとは敵を連続で攻撃するテクニックのこと。このコンボを成功させてもダメージ自体は増加せず、何らかのボーナスが得られるわけでもない。しかしコンボ中の敵はその成立条件上、一切行動できなくなる。動き回る敵を少しずつ攻撃するより、時間当たりのダメージ効率が高いため、戦闘を楽に進められるようになる。コンボは積極的に狙っていこう。

コンボの成立条件

攻撃を受けた直後のキャラクターは、一瞬ではあるが身体がのけぞり行動不能になる。こののけぞり状態はすぐに回復するが、さらに攻撃するとのけぞったままになる。こうして連続で攻撃を加えのけぞり状態を維持するとコンボが成立、ヒット数が加算されていく。



ダメージの求め方

ダメージに関係する要素について解説したところで、実際のダメージを求めるための計算式を以下に紹介する。これらを見ればわかるように、通常攻撃及び技によるダメージと、術によるダメージとでは関係する要素が異なる。これらのダメージに関係するパラメータは、味方キャラクターの得意不得意を示してもいるので、戦闘行動を選ぶ際の参考になるだろう。術技の攻撃力についてはキャラクターデータ(→P038)を参照のこと。

↑ステータス画面で味方のパラメータを確認。苦手な部分は装備や称号で補おう。

各種ダメージ計算式

通常攻撃、技によるダメージ

基本値	=攻撃側ATK×通常攻撃、技攻撃力×ため攻撃補正×攻撃方向補正÷(防御側DEF+100)
拡散率	=1−(攻撃側HIT÷防御側DEX) ※0.1~0.4の範囲
拡散値	=基本値×拡散率×(0~0.99の乱数)
ダメージ	=(基本値−拡散値)×クリティカル補正×カウンター補正×防御補正×属性攻撃補正×獣人化補正

※各計算項目の詳細

- 通常攻撃、技攻撃力……通常攻撃の攻撃力は右表を参照。獣人時の攻撃力は基本となる値。
- ため攻撃補正……通常攻撃1段目をため攻撃にすると1.05倍、2段目なら1.15倍、3段目なら1.3倍と補正がかかる。
- 攻撃方向補正……目標の正面から攻撃すると1倍、側面なら1.2倍、背後からなら1.3倍。
- 拡散率……結果が0.1以下になるなら0.1、0.4以上になるなら0.4に補正される。
- クリティカル補正……クリティカルが発生すると2倍。
- カウンター補正……カウンター攻撃が発生すると1.2倍。
- 防御補正……通常防御中の目標を正面から攻撃すると0.1倍。
- 属性攻撃補正……攻撃属性に対応する属性値×0.01倍。
- 獣人化補正……獣人状態の全攻撃に対して(1+現在のTP÷表示TP最大値)を掛ける。表示TP最大値は獣人化発動時のTPの初期数値。途中でTPを回復させ初期値を上回った場合は、そちらを新たな表示TP最大値として計算する。

通常攻撃の攻撃力

攻撃種類	攻撃力
1段目	85
2段目	90
3段目	95
対空攻撃	100
1段目(獣人カイウス)	60
2段目(獣人カイウス)	65
3段目(獣人カイウス)	200
対空攻撃(獣人カイウス)	190
全攻撃(獣人フォレスト)	200

術によるダメージ

基本値	=攻撃側INT×術攻撃力÷(防御側INT+100)
拡散値	=基本値×(0~0.099の乱数)
ダメージ	=(基本値−拡散値)×属性攻撃補正×防御補正

※各計算項目の詳細

- 防御補正……通常防御をしている目標に対し、正面から術が当たると0.25倍。
- 属性攻撃補正……攻撃属性に対応する属性値×0.01倍。

編成、隊列、作戦

編成と出撃メンバー

味方キャラクターは最大5人まで増えるが、戦闘に参加できるのはそのうちの3人だけ。そこで戦闘まえに出撃メンバーを編成する必要がある。編成時に先頭に配置した者がリーダーとなり、プレイヤーが操作可能。残るふたりは自動的に行動する。待機するキャラクターは戦わずして経験値を得られるが、獲得できる量は出撃メンバーの4分の3に減少するのを覚えておこう。

↑長時間待機させるとレベルに開きが出る。適度にメンバーを入れ替えるといい。

隊列と隊列効果

隊列設定では、戦闘開始時に出撃メンバーが配置される場所を、3×7マス21ヵ所のいずれかに決めることができる。その際キャラクター同士の位置によって隊列効果が発動、特定のパラメータやTP回復力が一時的に上昇する。詳しい配置と効果については、下にまとめたとおり。戦う敵の強さを念頭に置いて、キャラクターの戦闘能力をサポートしてくれる効果を選ぶといい。

↑隊列効果は最大2種類まで同時に働く。表示される効果を見て隊列を決めよう。

■隊列効果

同ライン

ライン上にキャラクターがふたり以上並ぶと、右側はATKが20%、左側はDEFが20%上昇。Bのように左右を挟まれたキャラクターは両方上昇する。Cを術士タイプにするとダメージを受けにくく安心。

C	B		A

A…攻撃UP
B…攻撃&防御UP
C…防御UP

同位置

横方向に対する位置を揃え、別ラインにキャラクターを配置するとDEXが20%上昇。図のBは、AとCに挟まれているものの上昇率は同じだ。受けるダメージを極力抑えたい場合有効な隊列効果といえる。

		A	
		B	
		C	

A・B・C…回避UP

斜め位置

キャラクターを斜め上下に配置すると右側のキャラクターはHIT、左側だとINTが20%上昇。同ラインと同様、挟まれた場合はどちらも上がる。術の効果を増幅させたければBやCに配置するといい。

			A
		B	
	C		

A…命中UP
B…命中&知力UP
C…知力UP

無干渉

キャラクター同士が縦横斜め、いずれの直線上にもいない配置にするとTP回復能力が追加。戦闘中1秒経過ごとに最大値の1%分TPが回復する。術技を好きなだけ使いたければこの隊列効果を狙おう。

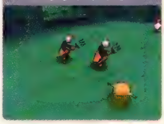
			A
C			
		B	

A・B・C…TP回復

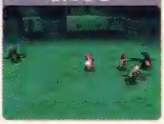
Check 戦闘開始位置と隊列

戦闘は敵が右、味方が左に配置されて始まることが多いが、確率30%でバックアタック、10%で挟み撃ちが発生し左側のキャラクターが攻撃されやすくなる。隊列効果の関係で術士タイプは左寄りに配置したくなるが、万全を期するなら中央寄りに。

バックアタック


↑すべての敵が左側に回る。足止めを急ごう。

挟み撃ち


↑両側から敵に挟まれる。敵を減らすのが先決。

作戦とキャラクターの行動

オートモードで戦闘を行なうキャラクターの行動は、セットした術技と作戦によって決まる。作戦は以下の3項目から設定できるので、戦況とほかのメンバーの能力に合わせて選択しよう。

■作戦内容と行動傾向

行動

敵から攻撃された場合にガードを行なうか、それともガードキャンセルを試みるかの確率を決める。ふたつの合計が防御行動そのものをとるかどうかを示し、少ないほど攻撃を優先するため反撃も受けやすくなる。

作戦名	キャラクター	ガード率	ガードキャンセル率
おまかせ	カイウス	50%	30%
	ルビア	80%	10%
	ティルキス	10%	50%
	フォレスト	30%	40%
	アーリア	60%	20%
ねじふせろ	全員	10%	50%
けちらせ	全員	30%	40%
バランスよく	全員	50%	30%
きをつけろ	全員	60%	20%
いのちをだいじに	全員	80%	10%

ターゲット

攻撃目標を決める作戦で、条件に従い目標を自動的に選択する。位置関係やHPの多さで敵を狙わせると、攻撃のたびに目標が変わりやすい。集中攻撃するならリーダーに追従させるか、HPの低い敵を狙わせよう。

作戦名	キャラクター	行動傾向
じゆうにてきをねらえ	カイウス	もっともHPの高い敵を狙う
	ルビア	自分からいちばん遠い敵を狙う
	ティルキス	自分からいちばん近い敵を狙う
	フォレスト	自分からいちばん近い敵を狙う
	アーリア	もっともHPの低い敵を狙う
おなじてきをねらえ	全員	リーダーのターゲットと同じ敵を狙う
ちがうてきをねらえ	全員	リーダーのターゲットとは違う敵を狙う
ちかくのてきをねらえ	全員	自分からいちばん近い敵を狙う
とおくのてきをねらえ	全員	自分からいちばん遠い敵を狙う
きけんなてきをねらえ	全員	もっともHPの高い敵を狙う
よわいてきをねらえ	全員	もっともHPの低い敵を狙う

術技行動

術技を使用したあとに残すTPの量を設定。少ないほど積極的に術技を使うようになる。長時間探索を続けるなど、TP切れが怖い場合は節約させよう。逆にボス戦など全力で戦わせたければ「いっきにいくぞ」を。

作戦名	キャラクター	残すTPの割合
とくぎはまかせた	カイウス	25%
	ルビア	50%
	ティルキス	25%
	フォレスト	25%
	アーリア	50%
いっきにいくぞ	全員	0%
よりょくをのこせ	全員	25%
おんぞんしろ	全員	50%
せつやくしてくれ	全員	75%
いっさいつかうな	全員	100%

↑戦闘中でも作戦変更は可能。期待する動きをしていなければ、作戦の修正を。

COLUMN

実戦戦術指南

実戦ですぐに役立つ戦術やテクニックについて紹介。敵の強さや数に押されそうになったら、これらの戦闘知識を活用し勝利を手にしよう。

COLUMN／実戦戦術指南

味方との協力攻撃

戦闘においては、1体の敵を味方と協力して攻撃するのが常套手段。これは単純に数が多いから有利、というだけではない。敵を取り囲むように攻撃すると、ひとりは必ず敵の側面や背後に回り込むことができる。そのため敵の防御を簡単に崩せるうえ、攻撃方向補正が働いて与えられるダメージ量も増える。味方が敵と相対している様子を見かけたら、積極的に参戦するといいだろう。

←どんなに弱い敵でも1対1では倒すのに時間がかかる。集中攻撃し手早く倒していこう。

COLUMN／実戦戦術指南

ひとりで複数の敵を攻撃

大部分の技は効果範囲が狭い。同ライン上だと、目の前の敵1体しか攻撃できないものがほとんどだ。しかしラインを移動し、奥や手前の別ラインに向かって攻撃すると、敵が接近している場合に限り複数の敵に技が当たる。これは通常攻撃でも可能だ。敵の数が多い場合はこの方法を使って足止めしよう。攻撃の切れ目に敵が離れて当たりにくくなるが、味方が援護する時間は稼げるはずだ。

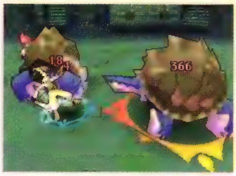
←これが理想的な体勢。味方が戦っている局面で側面に回り込むと決めやすい。

COLUMN／実戦戦術指南

囲まれた場合の脱出方法

35ページで協力攻撃の有効性について解説したが、逆に敵に囲まれてしまうと非常に危険。敵が弱ければダメージ覚悟で反撃、数を減らすという手もある。だがHPが多く、倒すのに時間がかかる敵ばかりだと逆効果だ。そのような場合は急いで囲みを脱出し、体勢を立て直そう。ただし脱出の際には移動方向に注意。ライン上を敵にふさがれていると、どんな移動手段でも突破できないが、別ラインなら敵がいても強引に移動可能となる。なお戦闘フィールドの隅に陣取れば、攻撃される方向を2方向に限定できる。これと脱出テクニックを併用すればさらに確実だ。

同ラインへの移動



←味方ならダッシュで抜けられるが敵はダメ。激突してひるませてもほかの敵に攻撃される。

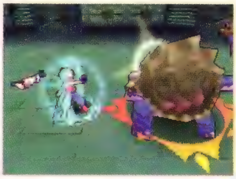
別ラインへの移動

←完全に真横をとられていたとしても、ライン移動すれば敵の横へ自動的にずれて移動。

COLUMN／実戦戦術指南

のけぞらない敵と戦うには

攻撃するとのけぞり状態になる敵は、コンボを決めれば苦労せずに倒せる。しかしのけぞらない敵は、こちらの攻撃を無視して反撃をしてくるためやっかいだ。その場合は連続攻撃を控え、通常攻撃や技を出すごとに防御を固め反撃に備えよう。ため攻撃も混ぜると効果的だ。終盤戦で戦うほとんどのボス敵はのけぞらないので、この戦法が有効。くれぐれも強引に攻めないように。



←時間はかかるが被害は確実に抑えられる。余裕があるならガードキャンセルを狙おう。

SYSTEM

COLUMN／実戦戦術指南

COLUMN／実戦戦術指南

攻撃術の狙い目

術は技と違い、詠唱時間が必要なため気軽に連発するわけにはいかず、より確実に敵に命中させることが重要となる。特に広範囲を攻撃可能な強力な術は、効果範囲を考えてなるべく多くの敵を巻き込める目標を狙おう。Ⓑボタンを押したままにしておけば術の発動を止められるので、ゆっくりターゲッティングできる。ただし攻撃を受けると術が解除されてしまう。狙い過ぎるのも禁物だ。

←味方が敵を足止めしているところを術で狙う。乱発は控えて一発一発を確実に当てよう。

COLUMN／実戦戦術指南

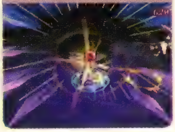
特技、必殺技、奥義の使い分け

技は特技から必殺技、必殺技から奥義へと連携させるごとに攻撃力が上がる。だが同時に消費TPが増えるのが難点だ。また必殺技や奥義によっては、TP消費の増加に比べ攻撃力があまり上がらず、そうした技への連携は効率が悪い。以下はふたつの奥義派生について、攻撃力とTP効率を比較したものだ。TP効率を重視するなら普段は必殺技までに留めるほうが無難。強敵を相手にするときだけ、消費TPに対し攻撃力が多く増加する奥義を使おう。

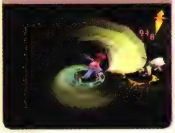
カイウスの場合

魔神剣(消費8)

▶ 魔神剣・双牙(消費14)



▶ 魔神連牙斬(消費20)

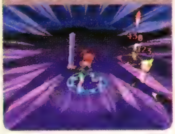


「魔神剣」によるダメージを基準にすると「魔神剣・双牙」は消費TPに対するダメージは約0.85倍、「魔神連牙斬」は約0.8倍とどんどん減少してしまう。

ティルキスの場合

ヘラクレスワンド(消費13)

▶ ビショップスリング(消費28)



▶ ダークマター(消費47)

「ビショップスリング」はダメージ効率が約0.9倍に減るものの、「ダークマター」は全段ヒットすれば約3.5倍となり非常に効率がいい。積極的に使おう。

COLUMN／実戦戦術指南

追いつめられた味方を救う

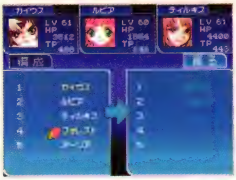
戦闘フィールド端に陣取る戦法は、プレイヤーが操作している場合に限り有効。いざというときは逃げ出せるからだ。しかしオートで戦う味方は、敵が近過ぎると攻撃を優先しダメージを受け続ける。そのままだと戦闘不能にされかねないので、ライン移動で味方と敵の間に強引に割り込もう。そこからため攻撃で敵を吹き飛ばし、距離を開けるといい。このとき多少のダメージは覚悟すること。

←アイテムなどで回復するだけでは状況は改善されない。捨て身の覚悟で救出しよう。

COLUMN／実戦戦術指南

獣人化の活用法

獣人化は攻撃力の増加もさることながら、発動時の無敵状態と吹き飛ばし効果が魅力。敵に囲まれた場合はもちろん、前述した味方救出時にも役に立つ。条件が整っているなら、積極的に獣人化を狙おう。ただし発動条件の関係上、獣人化するカイウスやフォレストのHPも半減しているはず。助けにいき、逆に返り討ちにされては元も子もない。変身が完了したら忘れずに回復させておこう。



←実行するにはカイウスかフォレストを操作する必要がある。ボス戦まえの編成は念入りに。

SYSTEM

キャラクターデータ
CHARACTER DATA

5人の味方キャラクターの戦闘能力について、パラメータ傾向や術技データと合わせ解説する。これらを参考にして実戦での戦い方を考えよう。

キャラクターデータの見方

❶キャラクター名　そのキャラクターの名前

❷キャラクタータイプ　そのキャラクターの戦闘能力タイプ。本書では技を習得するキャラクターを戦士タイプ、術を習得するキャラクターを術士タイプと分類している

❸初期LV　そのキャラクターがパーティに参加するときの初期レベル

❹使用武器　そのキャラクターが装備できる武器の系統。キャラクター同士が同系統の武器を装備可能な場合、武器の使い回しが可能。ただしキャラクター限定の武器はその限りではない

❺戦闘能力　あらゆる戦闘関連要素から導き出した、そのキャラクターの総合能力に関する解説

❻能力傾向　そのキャラクターのパラメータの大きさ、及び移動速度について5段階評価で表わしたもの。パラメータの種類が違えば、評価が同じであっても実際の数値は異なる

❼活用方法　実際の戦闘において、そのキャラクターをどのように用いればいいかという行動指針

❽隊列と作戦　そのキャラクターをオートモードで戦わせる場合に適した隊列位置と隊列効果、及び作戦内容に関する解説

❾通常攻撃　そのキャラクターが扱う通常攻撃に関する解説

❿通常攻撃モーション　そのキャラクターの通常攻撃のモーション。戦士タイプは1～3段目及び3段目が変化する対空攻撃の4種類があるが、術士タイプは通常攻撃が対空攻撃以外に変化することはない

⓫術技　そのキャラクターが習得する術技

⓬特技派生図　戦士タイプキャラクターが習得する技について、特技から必殺技、必殺技から奥義へと派生する流れを図式化したもの。必殺技及び奥義の各項目の中で、上に記したものは派生した必殺技または奥義の名称。下に記しているものはその必殺技や奥義の発動に必要な、特技の名称である

⓭術技データ　そのキャラクターが習得する術技に関するデータと解説。データ項目の詳細については次ページを参照

⓮術技セット例　術士タイプキャラクターに術をセットする際に有効な組み合わせ例。通常の敵とボスとの戦闘、ふたつのシチュエーションにおけるセット例を紹介している。なおセット内には特定の術の名称を指定してはおらず、術の性質や傾向のみを示している。活用する場合はそれに合わせ、現在習得しているものの中から術を選択すること

術技データの見方

②　魔神剣　マジン③

④	⑤	攻撃力⑥	効果範囲⑦	習得方法⑧
8	1	80	前方長距離	LV2で習得

剣圧の飛び道具を放つ。消費TPが少⑨く使いやすい飛び道具で、敵から離れてけん制したり、接近戦時はコンボに組み込んだりといくらでも応用がきく。

発動手順⑩
—
—

②　ファイアーボ③ル

④	⑤	攻撃力⑥	効果範囲⑦	習得方法⑧
5	1	145	敵単体	最初から習得

目標に向けて炎の玉を放つ。最初から⑨用できる攻撃術なので、仲間になったら忘れずにセットすること。消費TPの割りに攻撃力が高く使い勝手はいい。

属性⑪
フィールド使用⑫　×
詠唱時間⑬　1.5

❶**術技画像**　その術技を使用した際のグラフィック

❷**術技分類**　その術技が属する分類名。技は特技、必殺技、奥義の3種類に分かれており、発動方法に違いがある。術はすべて発動に詠唱を必要とする

❸**術技名称**　その術技の名称。漢字名のものは、別途読み方を記している

❹**消費TP**　その術技を使用する際に消費するTPの基準値。実際に使われるTPは、装備しているアクセサリなどの性能によって変化する

❺**ヒット数**　攻撃用術技を使った場合、1体の敵に対して命中する最大ヒット数。敵との位置関係や状態によっては、このヒット数を下回ることがある

❻**攻撃力**　攻撃用術技が備えている攻撃力。複数ヒットする術技の場合は、各ヒットごとの攻撃力及び攻撃回数の組み合わせとして記している

※例……「100→200(2)→300」ならば、1ヒット目は攻撃力100、2ヒットと3ヒット目は攻撃力200、4ヒット目は攻撃力300であることを示す。

❼**効果範囲**　その術技の効果が及ぶ範囲。効果範囲が単体、または全体以外の場合は、下図の効果範囲モデルと合わせて確認してもらいたい

❽**習得方法**　その術技を習得するために必要なキャラクターのレベル、またはイベント

❾**解説**　その術技の性能や運用方法に関する解説

❿**発動手順**　その技が必殺技及び奥義の場合、発動に必要となる特技の名称と使用順番を掲載

⓫**属性**　その術が備えている属性。攻撃術の場合はエレメント属性を記している。「回復」の場合はHP回復や状態異常回復効果を持つ術、「補助」は各種戦闘補助効果を持つ術であることを示す

⓬**フィールド使用**　その術が、フィールドを始めとする移動時に使用できるかどうかを示す

⓭**詠唱時間**　その術の詠唱時間で、単位は秒。術は使用直後からこの時間を費やすことで発動する。詠唱途中で敵から攻撃されると術は発動しない

効果範囲モデル

カイウス・クオールズ

タイプ 戦士　初期LV 1　使用武器 剣

主人公カイウスはあらゆる面でバランスのとれた扱いやすいキャラクター。望みの能力を装備で強化し、優秀な戦士に育て上げよう。

戦闘能力

カイウスは典型的な戦士。前線で敵と直接ぶつかる役目に必要なHPやDEFの伸びがよく、打たれ強さは一級品。移動速度も速いため、危機に陥った味方のもとへ素早く駆けつけることができる。TPはやや低いが、奥義を連発したりしなければ十分な量だ。加えてカイウスは「獣人化」が可能。窮地からの一発逆転が可能なので、ボスとの戦闘ではカイウスを出撃させておくと頼りになる。INTの低さにだけは注意したい。

■カイウスの能力傾向

HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	移動速度
B	C	B	B	B	C	D	A

活用方法

「魔神剣」をはじめとする飛び道具が使えるものの、味方の後ろに隠れているのはカイウスの戦い方ではない。積極的に敵の群れに飛び込んで注意を引き、術士が攻撃術を詠唱する時間を稼がせよう。味方が敵に囲まれてしまっても、飛び道具や移動の速さを活かして援護できる。さらに「獣人化」を利用すれば、フィールド端に追いつめられた味方と敵の間に強引に割り込み、「獣人化」発動時の無敵＋吹き飛ばし効果で救出が可能。そのような運用をするならリーダーに設定するのがベストだが、オートモードで戦わせても十分な活躍が期待できるだろう。

⬅戦闘がはじまったら急いで敵にぶつかり足止め。敵を味方術士から引き離せ。

隊列と作戦

役割上カイウスは敵との距離がもっとも近い最前線、つまり隊列の右端に配置するのがベスト。バックアタックや挟み撃ちを警戒するなら左端という手もある。隊列効果はTPの低さを補うため「TP回復」を狙うといい。オート時の作戦設定も、消費TPが関わる術技行動に注意する。普段は「おんぞんしろ」で消費量を抑え、ボス戦で「よりょくをのこせ」や「いっきにいくぞ」に変えればダメージ源として頼れる。

⬅敵と離れていては意味がない。両端のどちらかに配置すると素早く交戦できる。

通常攻撃

剣を扱うため攻撃のリーチはかなり長く、攻撃速度も速い。対空攻撃以外はケサ斬りのように剣を振るうので、横方向への攻撃範囲も広めだ。

■カイウスの通常攻撃

SYSTEM

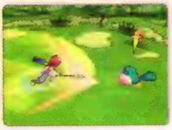
術技

カイウスは3人の戦士タイプキャラクターの中で、もっとも多くの技を習得できる。右図を見てもわかるように、必殺技や奥義への派生パターンも多彩だ。どの特技をセットしていいか迷うところだが、遠距離攻撃可能な技をひとつは使えるようにしておくといい。消費TPの少ない「魔神剣」がおすすめだが、接近戦用特技の組み合わせで飛び道具になる「獅子千裂破」のような技もあるので、セット次第でいろいろと融通が利く。なお「獣人化」は非常に強力ではあるが、変身後のTP量を考えると連発はできない。準備しているだけで術技セット枠をひとつ専有するため、普段は外しておきボス戦まえにセットするといいだろう。

■特技派生図

特技	必殺技	奥義
魔神剣	→ 魔神剣・双牙（魔神剣）	→ 魔神連牙斬（魔神剣）
散沙雨	→ 五月雨（弧月斬）	→ 斬光時雨（飛天翔駆）
		→ 時雨散花（裂空斬）
	→ 驟雨双破斬（虎牙破斬）	
	→ 獅子千裂破（獅子戦吼）	
弧月斬	→ 天地猛爪撃（獅子戦吼）	→ 天翔連牙撃（魔神剣）
	→ 虚空裂斬（裂空斬）	

■カイウスの術技



特技 **魔神剣** マジンケン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
8	1	80	前方長距離	LV2で習得

剣圧の飛び道具を放つ。消費TPが少なく使いやすい飛び道具で、敵から離れてけん制したり、接近戦時はコンボに組み込んだりといくらでも応用がきく。

発動手順：―／―／―

特技 **散沙雨** チリサザメ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
10	8	25（8）	前方	LV5で習得

8発の突きを高速でくり出す。1発ごとの攻撃力はかなり低いものの、当たっている最中は敵を足止めできるので時間稼ぎに使える。派生技が多いのも魅力。

発動手順：―／―／―

必殺技 **魔神剣・双牙** マジンケン・ソウガ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
14	1	120	前方長距離	LV7で習得

「魔神剣」直後に再度剣圧を発射する。ややダメージ効率は落ちるものの、飛び道具という性質もあって使いやすい。離れた敵に大ダメージを与えたいときに。

発動手順：魔神剣／魔神剣／―

特技 **弧月斬** コゲツザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
12	2	130→166	前方	LV9で習得

その場で真上に飛び上がりつつ、剣で左右から斬りつける。攻撃力が高く、序盤でのダメージ源としてとても優秀。ただし防御されると落下まで無防備に。

発動手順：―／―／―

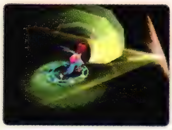
必殺技 **五月雨** サミダレ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
16	2	144→200	前方	LV12で習得

「散沙雨」後に「弧月斬」をくり出す。「弧月斬」単発より攻撃力が高く、消費TPもあまり増えず使いやすい。落下時の隙はそのままなので、乱発は厳禁。

発動手順：散沙雨／弧月斬／―

SYSTEM

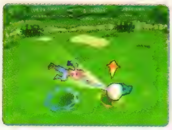


奥義 魔神連牙斬 マジンレンガザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
20	1	160	前方長距離	LV15で習得

「魔神剣」、「魔神剣·双牙」から続く3連発の飛び道具。遠距離攻撃なのはありがたいがダメージ効率は3つの中で最低。TPに余裕があるときだけ使おう。

発動手順：魔神剣 → 魔神剣 → 魔神剣



特技 飛天翔駆 ヒテンショウク

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
16	4	135(4)	前方	LV18で習得

真上にジャンプし、そのまま前方斜め下へ剣を突きだしたまま突撃する。身体の大きな敵でなければ4ヒットしないが、攻撃力は高い。技後の隙も少なめ。

発動手順：－ → － → －

特技 虎牙破斬 コガハザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
15	2	140→200	前方	LV20で習得

斬り上げ、斬り下ろしと高速で繋げる2段技。威力が高いので極力コンボに組み込もう。当たれば敵を弾き、防御されても着地しているので反撃されにくい。

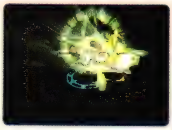
発動手順：－ → － → －

必殺技 驟雨双破斬 シュウウソウハザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
22	2	170→258	前方	LV21で習得

「散沙雨」で足止めした敵を高速2段攻撃で斬りつける。消費TPは多いものの、威力の高さと隙の少なさが魅力。使いやすさではトップクラスの必殺技だ。

発動手順：散沙雨 → 虎牙破斬 → －



奥義 斬光時雨 ザンコウシグレ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
30	5	191(4)→100	前方広範囲	LV23で習得

「五月雨」の最後にジャンプした状態から「飛天翔駆」で突撃。「五月雨」の隙が改善されているうえ、中央ラインで使えば隣接ラインにも攻撃が及び便利。

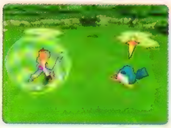
発動手順：散沙雨 → 弧月斬 → 飛天翔駆

特技 裂空斬 レックウザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
18	5	72(5)	前後方	LV26で習得

前方へ進みながら飛び上がり、縦回転して斬りつける。ライン上で横向きに出せば前後を、縦向きに出せば隣のラインにいる隣接した敵も攻撃が可能。

発動手順：－ → － → －



特技 粋護陣 スイゴジン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
12	1	282	前後方	LV29で習得

周囲にバリアを張り、そのあいだダメージを受けなくなる。防御用の技ではあるが、バリアに接触した敵に大ダメージを与えるため乱戦時は優秀な攻撃手段に。

発動手順：－ → － → －

特技 獅子戦吼 シシセンコウ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
22	6	30(4)→100→220	前方	LV31で習得

体当たり直後、剣を振って獅子の形をした闘気を発生させる。最初に大きく踏み込むため攻撃間合いはかなり広い。闘気部分の攻撃力も高く使いやすい技。

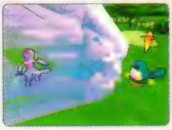
発動手順：－ → － → －

必殺技 獅子千裂破 シシセンレッパ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
27	2	238→260	前方長距離	LV34で習得

「散沙雨」直後に、「獅子戦吼」とはまったく性質が異なる衝撃波を放つ。飛び道具とは無関係の特技から遠距離攻撃に変化する点は使い方次第で便利。

発動手順: 散沙雨 → 獅子戦吼 → –



必殺技 天地猛爪撃 テンチモウソウゲキ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
28	3	358(2)→210	前方広範囲	LV35で習得

「弧月斬」からの着地直後、巨大な獅子の闘気を発生させる。闘気は隣接ラインに及ぶほど攻撃範囲が広く、中央ラインで使うと全ライン攻撃が可能に。

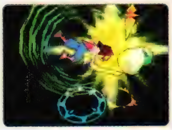
発動手順: 弧月斬 → 獅子戦吼 → –

必殺技 虚空裂斬 コクウレツザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
30	4	118(4)	前後方	LV39で習得

「弧月斬」で飛び上がったあと、そのまま空中で縦回転攻撃に切り替える。攻撃力は「裂空斬」より上がっているが、前方移動はしないので命中させにくい。

発動手順: 弧月斬 → 裂空斬 → –

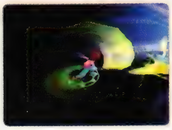


奥義 時雨散花 シグレサンカ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
55	4	120(3)→400	前後方、前方長距離	LV42で習得

「五月雨」で飛び上がったまま空中で回転、着地と同時に強力な飛び道具を放つ。最後の飛び道具の攻撃力は高いが、消費TPも莫大なので乱発はしないこと。

発動手順: 散沙雨 → 弧月斬 → 裂空斬

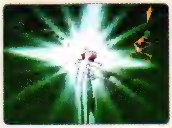


奥義 天翔連牙撃 テンショウレンガゲキ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
61	1	785	前方長距離	LV46で習得

「天地猛爪撃」の獅子の闘気に続き、強大な衝撃波を発射。1ヒットあたりの攻撃力は、すべての技の中で最高。当てられるチャンスがあったらぜひ狙おう。

発動手順: 弧月斬 → 獅子戦吼 → 魔神剣

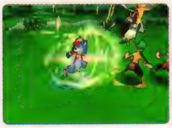


特技 獣人化 ジュウジンカ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
特殊	1	200	前後方	チャートNo.11で習得(→P101)

HPが最大時の半分以下、TP80以上で発動可能。以後は時間経過とともにTPを消費し続ける。TPが尽きて変身が解除されるまでに敵をなぎ払え。

発動手順: – → – → –



特技 ビーストブロウ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
0	1	300	前方	獣人時のみ使用可能

強力なアッパーカット。獣人時の特技は、セット内容に関わらずすべてこの技になる。時間経過でTPは減るが、これを出してもTPは減らない。存分に使おう。

発動手順: – → – → –

SYSTEM

ルビア・ナトウィック

タイプ 術士 ｜ 初期LV 1 ｜ 使用武器 杖

回復術技を得意とするルビアは、前線で戦う戦士たちを支える縁の下の力持ち的存在。豊富な攻撃術も合わせて使い、敵を蹴散らそう。

戦闘能力

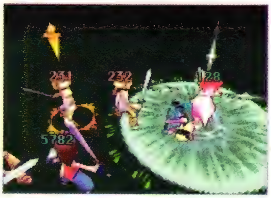
ルビアのパラメータは戦士であるカイウスとは正反対で、術士に必要なものが重点的に成長する。高いINTからくり出される攻撃術は威力抜群だ。強力な術ほど消費TP量も多くなるが、TP最大値の伸びがいいので相当連発しない限りまず切れない。物理攻撃関係のパラメータは低いものの、気にする必要はないだろう。ただしHPと移動速度の低さは問題。敵が多いときは防御に徹し、味方の救援を待つほうが確実だ。

■ルビアの能力傾向

HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	移動速度
D	B	D	D	E	C	B	E

活用方法

術士であるルビアは戦士たちの後方から彼らを回復したり、攻撃術を使い敵にダメージを与えるといった、サポート的役割に徹すると活躍できる。また同じ術士タイプであるアーリアに比べると、低いレベルから強力な回復術を習得していく。攻撃力に優れるボス敵との戦闘では、ルビアを出撃させたほうが安心して戦えるはずだ。ルビアは火、水、光属性の攻撃術を習得するので、それらの属性に弱い敵が出現する場所の探索では必ず出撃させたい。接近戦は苦手なため自分から敵には近づかないこと。逃げ回りつつ敵のいない場所で術を使わせよう。



←レベルが同じなら、ルビアのほうが回復術は豊富。広範囲回復で危機を回避だ。

隊列と作戦

バックアタックなどの危険を考えると、ルビアは中央付近に配置するのがもっとも安全。隊列効果は知力UP、もしくはTP回復で長所の術を活かそう。作戦ではターゲットへの指示が重要。普段は「じゆうにてきをねらえ」で、敵奥を中心に広範囲攻撃術を使わせると効果的。敵の数を減らしたければ「おなじてきをねらえ」で。

←両端は敵と接触しやすい位置。中央から始め、敵のいない場所に移動するといい。

←適した作戦は、セットした攻撃術の効果範囲で変わる。しっかり覚えておこう。

通常攻撃

杖を振るって攻撃する。出が遅いうえにリーチも短く、パラメータの面からも接近戦は危険。通常攻撃をするくらいなら逃げて術を使おう。

■ルビアの通常攻撃

1段目

対空攻撃

術技

同じ回復術の習得レベルを比較すると、ルビアはアーリアより平均5レベルほど早く習得する。加えて「バリアー」のような防御能力を強化する補助術の習得も可能だ。術技をセットする際はこの利点を活かすため、回復と補助術をメインにセットするといい。攻撃術は火、水、光属性の3つから、出現する敵に合わせたものを選ぼう。

■術技セット例

通常の敵との戦闘

単体と全体回復術は必須。補助術は防御力を高める「バリアー」か、敵の数が多ければ「ディープミスト」で。攻撃術は広範囲のものを選択するといい。

ボスとの戦闘

全体回復術と戦闘不能回復、習得しているなら「リバイブ」がベスト。補助術はバリアー系がおすすめだ。攻撃術は範囲よりも攻撃力と属性を重視。

■ルビアの術技

術 ファイアーボール

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
5	1	145	敵単体	最初から習得

目標に向けて炎の玉を放つ。最初から使用できる攻撃術なので、仲間になったら忘れずにセットすること。消費TPのわりに攻撃力が高く使い勝手はいい。

属性	フィールド使用	詠唱時間
火	×	1.0

術 ファーストエイド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
6	−	−	味方単体	LV2で習得

味方ひとりのHPを最大値の30%回復させる。序盤で便利なのはもちろんのこと、TP消費が少なく詠唱時間も短いため、中盤戦以降でも十分に使える。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.0

術 バリアー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
6	−	−	味方単体	LV4で習得

味方ひとりのDEFを、20秒のあいだ1.5倍に増加させる。敵と直接激突する戦士タイプキャラクターに対して使えば受けるダメージを抑えることができる。

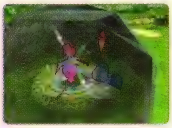
属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.0

術 アイシクル

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
11	1	190	敵単体	LV6で習得

目標の真下に氷塊を出現させ攻撃する。ダメージ効率は「ファイアーボール」より劣るが、目標周囲に敵が隣接していると、その敵にもヒットするため便利。

属性	フィールド使用	詠唱時間
水	×	1.0

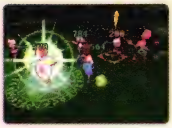


術 ディープミスト

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
13	−	−	敵周囲	LV7で習得

効果範囲内にいる敵のHITを、20秒間半減させる。HITが減るとダメージの拡散値が増加し、味方の受けるダメージが減る。乱戦時、敵の集団に対し使おう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.17

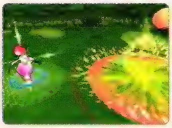


術 ナース

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
19	−	−	味方全体	LV9で習得

味方全員のHPを最大値の30%分回復。もっとも早く習得できる全体回復術で、非常に便利。フィールド移動時でも使えるので料理で回復しきれない場合に。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.17

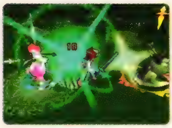


術 イラプション

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
19	2	118(2)	敵周囲	LV11で習得

目標周囲の敵を爆発に巻き込む。「アイシクル」よりはるかに広範囲を攻撃可能で、攻撃力も申し分ない。やや詠唱時間が長いので使う際は注意が必要。

属性	フィールド使用	詠唱時間
火	×	1.5



術 リカバー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
8	–	–	味方単体	LV13で習得

味方ひとりが受けた、戦闘不能以外の状態異常を解除する。状態異常攻撃を使う敵が出現する場所では必ずセットし、受けたそばから治療させていこう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.33

術 フォトン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
22	1	265	敵単体	LV15で習得

目標のいる場所を中心に、小規模な光の爆発を発生させる。攻撃力は高いが爆発まで少し時間がかかり効果範囲が狭いため、素早く動き回る敵には不向き。

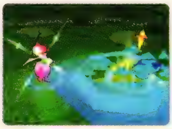
属性	フィールド使用	詠唱時間
光	×	1.0

術 ヒール

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
21	–	–	味方単体	LV16で習得

味方ひとりのHPを、最大値の50%分回復させる。「ファーストエイド」に比べ回復量は高いが、消費TPが多く詠唱時間が長い。強敵との戦闘時に使うといい。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.33



術 アイストーネード

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
29	3	101(3)	敵周囲	LV18で習得

目標を中心にして凍気と氷が混じった竜巻を発生、広範囲の敵にダメージを与える。ヒット数、攻撃力ともに優秀な攻撃術で、序盤から中盤にかけて重宝する。

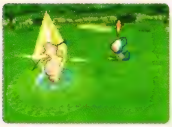
属性	フィールド使用	詠唱時間
水	×	1.5

術 アンチマジック

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
18	–	–	味方単体	LV20で習得

味方ひとりの術に対する防御力を20秒間高め、攻撃術によるダメージを軽減させる。INTが特に低い、カイウスやフォレストに対して使うと効果的だ。

属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.3



術 レジスト

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
22	–	–	味方単体	LV22で習得

20秒のあいだ、味方ひとりが受ける抗体ダメージを無効化。状態異常にかからなくする。ただしHPへのダメージは防げないので、戦闘不能にだけは注意。

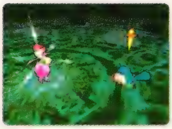
属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.0

術 フレイムランス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
38	1	355	敵縦ライン	LV24で習得

目標の頭上から炎の槍を落下させ攻撃。攻撃範囲は縦方向へならば端から端まで確実に届く。1ヒットしかしないが、攻撃力が高く大ダメージが期待できる。

属性	フィールド使用	詠唱時間
火	×	1.83



術 フィールドバリアー

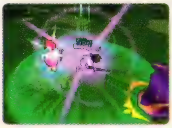
TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
24	–	–	味方全体	LV26で習得	補助	×	1.17

味方全員のDEFを、20秒のあいだ1.5倍に上昇させる。物理攻撃力に優れる敵が大量に出現する、終盤の戦闘ではまさに必需品。セットし忘れないように。

術 レイ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
42	3	129(3)	敵周囲	LV28で習得	光	×	1.5

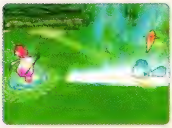
目標上空を中心に、広範囲に光線を降り注がせて攻撃する。ヒット数、攻撃力ともに優れた攻撃術だ。消費TPがかなり多いので、乱発はしないこと。



術 レイズデッド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
27	–	–	味方単体	LV30で習得	回復	○	2.0

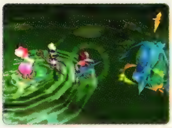
戦闘不能に陥った味方を、HPが最大時の30%、TPが15%の状態で復活させる。「ライフボトル」と同じ効果なので、味方がふたり戦闘不能に陥った時に。



術 スプレッド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
50	2	200(2)	敵前後方	LV33で習得	水	×	1.83

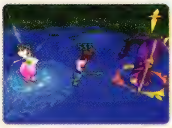
目標の前後まで及ぶ、巨大な水柱を地面から吹き上げさせる。ダメージを与えると同時に空中へ浮かばせるため、少しのあいだ敵を無防備にさせられる。



術 リキュペレート

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
33	–	–	自分周囲	LV35で習得	回復	○	1.83

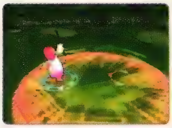
ルビアの周囲にいる味方の、戦闘不能以外の状態異常を解除する。一度で複数の治療が可能だが、効果範囲を考えないと「リカバー」より効率が悪くなる。



術 リザレクション

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
64	–	–	味方全体	LV39で習得	回復	○	1.5

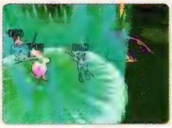
味方全員のHPを最大値の70%回復させる、最強の広範囲回復術。敵が全体攻撃術を連発する終盤戦では、セットしておいて損はない。消費TPの多さは覚悟。



術 エクスプロード

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
64	1	500	敵周囲	LV42で習得	火	×	2.17

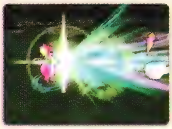
目標を中心に大爆発を発生、周囲の敵を巻き込み大ダメージを与える。単発だが攻撃力に優れ、INTの高い敵に対して有効。吹き飛ばし効果も備えている。



術 エンジェルハイロゥ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法	属性	フィールド使用	詠唱時間
69	–	–	自分周囲	LV45で習得	回復	○	1.83

ルビアの周囲にいる味方全員のHPを全快させる。効果は絶大だが、範囲の関係で交戦中の戦士を回復しようとすると、ルビア自身が危機に陥ることも。



術 ディバインレーザー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
68	5	105(5)	前方長距離	LV46で習得

正面へ向けて敵を貫通するエネルギー波を発射する。ライン上に敵が一直線に並んだときを狙うといいが、詠唱時間が必要なのであまり欲張らないこと。

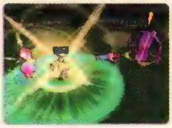
属性	フィールド使用	詠唱時間
光	×	1.83

術 アンジェラス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
70	−	−	味方単体	LV48で習得

あらかじめ味方にかけておくと、その味方が戦闘不能に陥った際自動的に「レイズデッド」が発動する。強力なボスとの戦闘に向けセットしていると安心。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	×	2.17

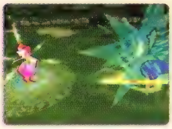


術 リバイブ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
65	−	−	味方単体	LV51で習得

戦闘不能の味方ひとりを、HPとTPが全快の状態で復活させる。消費TP、詠唱時間ともに多いものの回復効果はほかにかわりがない。積極的に使おう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	2.0



術 アブソリュート

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
79	3	180(3)	敵周囲	LV53で習得

極低温の暴風を発生、巻き込まれた敵に多大なダメージを与える。目標の周囲を攻撃する術の中ではトップクラスの攻撃力だが、それだけに消費TPが多い。

属性	フィールド使用	詠唱時間
水	×	2.17

術 ジャッジメント

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
85	3	186(3)	敵全体	LV57で習得

戦闘フィールド全体に光の波動を広げ、すべての敵にダメージを与える。全体攻撃術の中ではもっとも消費TPが少ないものの、連発は厳しいので注意。

属性	フィールド使用	詠唱時間
光	×	2.17

術 インブレイスエンド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
89	4	150(4)	敵全体	LV60で習得

すべての敵に対して氷塊を降り注がせて攻撃する。攻撃力は申し分ない強力な攻撃術だが、詠唱時間も長い。安全な場所で詠唱しないと発動まえに妨害される。

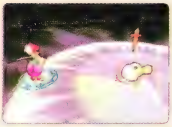
属性	フィールド使用	詠唱時間
水	×	2.5

術 メギドフレイム

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
94	3	150(3)	敵前後方	LV64で習得

地面を走る猛火を起こし、目標とその前後にいる敵をまとめて攻撃する。消費TPと詠唱時間のわりに攻撃力が低い。敵の弱点属性を確認して使うか決めよう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
火	×	2.5



術 セイクリッドシャイン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
103	1	612	敵全体	チャートNo.18で習得(→P115)

聖なる光を発して、すべての敵にダメージを与える。全体攻撃可能でありながら、詠唱時間が非常に短く使いやすい術。ただし消費TPの多さには気をつけよう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
光	×	0.83

ティルキス・バローネ

タイプ 戦士　初期LV 10　使用武器 大剣

巨大な剣を扱うティルキスは優秀な攻撃役。際立った防御面の弱さを、いかに克服するかが鍵となる上級者向けのキャラクターだ。

戦闘能力

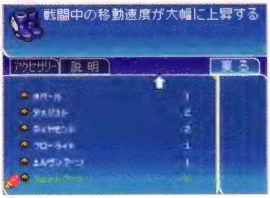
ティルキスは同じ戦士であるカイウスやフォレストに比べ、格段にHITとDEXが成長する。つねに安定したダメージが期待できるため、ATKが多少低くても十分活躍してくれるはずだ。だがHPとDEFの低さは問題。さすがに術士のふたりよりはマシだが、前線で敵をくい止めるには正直能力不足だ。戦闘フィールドを動き回って敵の隙をつき攻撃､反撃を受けるまえに離れるという、足を使った戦い方が必要になるだろう。

■ティルキスの能力傾向

HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	移動速度
C	D	C	C	A	A	C	A

活用方法

ティルキスの真価は長い大剣を活かした攻撃範囲の広さと、確実に大ダメージを与えられる優秀な特技にある。交戦中の味方に加勢し、敵の側面や背後を攻撃してさらなる大ダメージを狙おう。ティルキス自身は打たれ弱いので、敵を足止めし攻撃術の援護を待つ、という一般的な戦士の戦い方は忘れたほうが無難だ。むしろひたすら戦闘フィールドを走り回り、襲われている味方の術士を助けたり、敵術士の詠唱を妨害するなど、遊軍としての戦い方が向いている。細かい操作が必要となるので、扱う自信がなければオート専門で戦わせるのも手だ。



←「ジェットブーツ」を装備させると移動速度がさらに強化され戦いやすくなる。

隊列と作戦

たとえティルキスが打たれ弱いとしても、敵と接触しなければ戦士としての活躍は期待できない。両端より1～2マス中央寄りに配置、防御UPかTP回復の隊列効果が出るように設定するといいだろう。作戦設定は行動に注意。「おまかせ」にすると防御がおろそかになる。「バランスよく」よりも防御重視の作戦にすれば多少は安心。そのうえでターゲットを「おなじてきをねらえ」にすれば長所の攻撃力を活かせる。

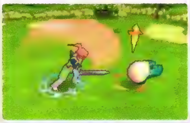
←プレイヤーが敵の注意を引きつけ、ティルキスには存分に攻撃してもらおう。

通常攻撃

装備する大剣はリーチが長く、通常攻撃の攻撃範囲も広め。敵に命中させやすいので積極的に技へと繋ぎ、コンボを決めていくといい。

■ティルキスの通常攻撃

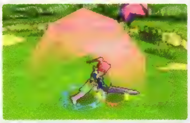
1段目



2段目

3段目

対空攻撃



SYSTEM

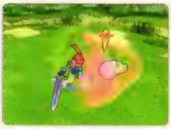
術技

ティルキスが習得する技は味方の中でもっとも少ない。特技に至っては5つしかなく、セット時に悩まされる心配がないのはありがたい。どの技も使い勝手がいいので、目的や対戦する敵に合わせて外すものを決めよう。技派生を重視するなら「イージスシールド」以外の特技をセットすると、ほぼすべての必殺技と奥義を扱える。

■特技派生図

特技	必殺技	奥義
アルテミスダンス	コズミック・レイ（アルテミスダンス）	ダスト・トレイル（アルテミスダンス）
アルテミスダンス	アストラルチェイサー（ケルベロスファング）	ノヴァストライク（ケルベロスファング）
ヘラクロスブロウ	ビショップスリング（ヘラクロスブロウ）	ダークマター（タイタンウェイブ）
イージスシールド	プロミネントゥレイス（タイタンウェイブ）	

■ティルキスの術技



特技　アルテミスダンス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
8	6	30(6)	前方	最初から習得

素早く6回連続で敵を斬りつける。1発ごとの攻撃力が低く、DEFの高い敵にはダメージを期待できないものの、足止めやヒット数稼ぎ目的としては優秀な技。

発動手順
–
–
–

特技　ケルベロスファング

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
10	2	128(2)	前方	最初から習得

斬り下ろしから斬り上げに繋げる連続攻撃。消費TPが少ないにも関わらず攻撃力が高く、技前後の隙が少ない。確実にダメージを与えたい場合に使っていこう。

発動手順
–
–
–

特技　タイタンウェイブ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
13	2	80→217	前方短距離	LV13で習得

剣を振った勢いで衝撃波を放つ。接近すると剣と衝撃波で2ヒットするが、衝撃波のほうが攻撃力は大きい。飛び道具と呼べるほどリーチは長くないので注意。

発動手順
–
–
–

必殺技　コズミック・レイ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
20	8	40(8)	前方	LV16で習得

「アルテミスダンス」に続き8連続で斬りつける。ヒット数狙いの場合は積極的に使っていこう。攻撃力はあまり上がらないので、そちらの期待はしないこと。

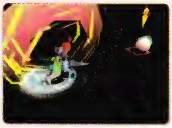
発動手順
アルテミスダンス
アルテミスダンス
–

特技　ヘラクロスブロウ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
18	2	184(2)	自分周囲	LV19で習得

大剣を振り回し、ティルキスの周囲にいる敵すべてにダメージを与える。攻撃範囲の広さが魅力の技だが攻撃力も大きい。敵に囲まれたら迷わずくり出せ。

発動手順
–
–
–



奥義　ダスト・トレイル

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
35	3	208(3)	前後方	LV22で習得

「コズミック・レイ」の最後に、強烈な回転攻撃を加える。この技まで繋げれば、ようやくダメージ面でも頼りになる。狙えるチャンスを図り確実に出そう。

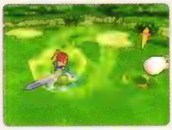
発動手順
アルテミスダンス
アルテミスダンス
アルテミスダンス

必殺技 アストラルチェイサー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
23	2	180→268	前方	LV25で習得

「アルテミスダンス」からの上下2段攻撃で、敵を上空へ打ち上げる。最後にティルキス自身が飛び上がってしまうため、敵に防御されると隙が生まれ危険。

発動手順
アルテミスダンス
ケルベロスファング
–

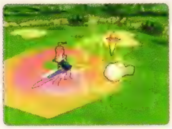


特技 イージスシールド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
12	1	283	前後方	LV27で習得

カイウスの「粋護陣」同様自分の周囲にバリアを発生。発生中はダメージを受けなくなり、バリアに接触した敵にダメージを与える。乱戦時に使うと効果的。

発動手順
–
–
–

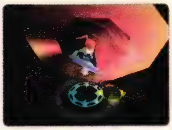


必殺技 ビショップスリング

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
28	4	131(4)	自分周囲	LV33で習得

「ヘラクロスブロウ」から続けて回転、さらなるダメージを周囲の敵に与える。ヒット数は増加したが攻撃力自体は低下しており、ダメージ効率は低い。

発動手順
ヘラクロスブロウ
ヘラクロスブロウ
–



奥義 ノヴァストライク

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
41	2	300→415	前後方	LV38で習得

「アストラルチェイサー」で浮いた敵を空中で追撃、地面にたたき落とす。「アストラルチェイサー」の隙が改善されているので、やるならここまで出そう。

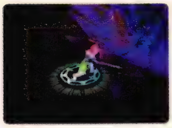
発動手順
アルテミスダンス
ケルベロスファング
ケルベロスファング

必殺技 プロミネントゥレイス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
33	1	593	自分周囲	LV41で習得

「イージスシールド」の体勢から4方向へ衝撃波を発射。効果範囲は狭いが衝撃波の威力は非常に高い。囲まれた状態で使えば周囲の敵を同時に攻撃できる。

発動手順
イージスシールド
タイタンウェイブ
–

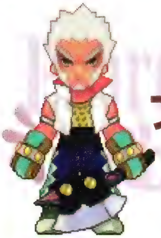


奥義 ダークマター

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
47	4	400→420(3)	前方長距離広範囲	LV45で習得

「ビショップスリング」の回転力を活かして、敵を貫通する巨大な球体を放つ、ティルキス最強の奥義。中央ラインから出すと全ラインを攻撃可能だ。

発動手順
ヘラクロスブロウ
ヘラクロスブロウ
タイタンウェイブ



フォレスト・ルドワウヤン

タイプ 戦士 | 初期LV 10 | 使用武器 斧

頑丈な肉体を誇るフォレストは、長所と短所がくっきりと分かれた特徴あるキャラクター。ひとクセあるその戦闘能力を使いこなせ。

戦闘能力

フォレストはHP、ATK、DEFという戦士に必要な3つのパラメータに優れ、残りのほとんどが最低ランク。ある意味純粋な戦士とも呼べるが、この極端なパラメータを何らかの方法でカバーしないと活躍は難しい。特にTPの低さと移動速度の遅さは問題だ。幸いTPは「フェアリィリング」などで消費を軽減できるし、移動速度は「ジェットブーツ」で補える。これらのアクセサリーを入手したらぜひ装備させよう。

■フォレストの能力傾向

HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	移動速度
A	E	A	A	E	E	E	D

活用方法

トップクラスのHPとDEFに支えられた打たれ強さが、フォレスト最大の強み。敵が集結しているところへ積極的に突っ込み、攻撃を引きつけよう。そこを術士に広範囲攻撃術で狙わせれば、敵を一網打尽にできる。またATKが非常に高くなるので、通常攻撃でさえ与えられるダメージが大きい。技はさらに強力だ。こうした長所が際立っている反面、短所の影響も大きい。移動速度が遅いため高速で動き回る敵にはついていけず、また敵の攻撃を避けるのも難しい。フォレストを操作するなら、攻撃や術は避けたりせずにすべて防御でくい止めるほうが安全だ。

⬅「獣人化」も使えるが短所はそのまま。強化された攻撃力で地道に反撃しよう。

隊列と作戦

フォレストを配置する際は両端、それも右端がベスト。少しでも敵に近寄らせ、接近するまでの距離を縮めよう。隊列効果はTP回復がおすすめだ。作戦設定ではターゲット選択が重要。「とおくのてきをねらえ」や「きけんなてきをねらえ」はターゲットが入れ替わりやすく、そのたびに苦手な移動を強いられてしまう。「ちかくのてきをねらえ」、「よわいてきをねらえ」などに設定すると確実に敵を減らしてくれる。

⬅ATKやDEFは隊列効果を利用するまでもなく高い。TPの低さをこれで補おう。

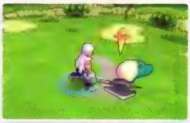
通常攻撃

装備する斧はリーチが短い。攻撃する際は敵に密着するくらい接近して行なうこと。多少ダメージを受けてもフォレストなら耐えられる。

■フォレストの通常攻撃

1段目

2段目



3段目

対空攻撃

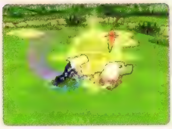
術技

フォレストが習得する技は、すべてヒット数より攻撃力重視。少ないTPをむだに消費しないためにも、技の性質を知り確実に命中させていくこと。特技は「獣人化」を除くと5つある。派生数重視ならば「月砕打」か「獅子戦吼」を外すべきだが、どちらも攻撃力の高い必殺技や奥義に派生させられるので選択は難しい。

■特技派生図

特技		必殺技		奥義
爆砕斬	→	爆壊連舞(弧月閃)	→	豪旋爆砕打(月砕打)
弧月閃	→	翔月双閃(弧月閃)	→	翔舞裂月華(弧月閃)
裂旋斧	→	双旋連斧(裂旋斧)	→	空旋連転斧(裂旋斧)
	→	獅吼滅龍閃(獅子戦吼)		

■フォレストの術技



特技 爆砕斬 バクサイザン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
13	2	106→182	前後方	最初から習得

大きく斧を振りかぶり目の前の地面にたたきつけ、砕いた岩の破片で攻撃する。前方はもちろん振りかぶった際後方も攻撃できるため、挟まれたときに便利。

発動手順: – → – → –

特技 弧月閃 コゲツセン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
17	1	275	前後方	LV11で習得

下から大きく斧を振り上げる。出るまでの隙はやや大きいものの、「爆砕斬」と同様にリーチは短いながら後方へ攻撃可能。単独では出さずコンボから繋げ。

発動手順: – → – → –

必殺技 爆壊連舞 バッカイレンブ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
25	1	357	前後方	LV14で習得

「爆砕斬」で斧をたたきつけた反動を利用、そのまま飛び上がりながら振り上げる。「弧月閃」の隙を改善しつつ攻撃力が上がった、非常に使いやすい技だ。

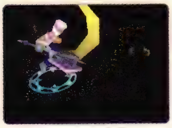
発動手順: 爆砕斬 → 弧月閃 → –

必殺技 翔月双閃 ショウゲツソウセン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
29	1	394	前後方	LV17で習得

「弧月閃」で打ち上げた敵をさらに攻撃、より上空へと飛ばす。小さな敵ほど高く上がり、落下まえにフォレストが動けるようになるのでさらなる追撃が可能。

発動手順: 弧月閃 → 弧月閃 → –

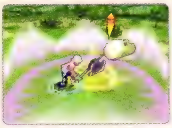


奥義 翔舞烈月華 ショウブレツゲッカ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
36	1	639	前後方	LV19で習得

「翔月双閃」で飛ばした敵に、空中で追いうちをかける。低レベルで習得できるにもかかわらず、フォレストの技中では最高の攻撃力を誇る。ぜひ使おう。

発動手順: 弧月閃 → 弧月閃 → 弧月閃

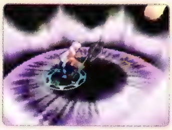


特技 月砕打 ゲッサイダ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
26	1	357	自分周囲	LV23で習得

斧を足元の地面にたたきつけ、発生した衝撃波で攻撃。周囲の敵を同時に攻撃できるものの、飛んでいる敵には当たらない。敵の種類に注意してくり出そう。

発動手順: – → – → –



奥義 豪旋爆砕打 ゴウセンバクサイダ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
39	2	276(2)	自分周囲	LV26で習得

「爆壊連舞」で飛び上がり、落下と同時に地面をたたきつけ衝撃波を起こす。攻撃力もさることながら敵を遠方へ吹き飛ばせるため、直後に反撃されにくい。

発動手順：爆砕斬 → 弧月閃 → 月砕打

特技 裂旋斧 レツセンプ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
23	2	190(2)	自分周囲	LV27で習得

その場で斧を振り回し回転する。周囲の敵を攻撃できる点は「月砕打」と同じだが、こちらは低空を飛ぶ敵になら当たる。囲まれたらこの技で蹴散らそう。

発動手順：－ → － → －

必殺技 双旋連斧 ソウセンレンプ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
32	2	236(2)	自分周囲	LV31で習得

「裂旋斧」後に再度回転し攻撃。勢いがついているためか攻撃力が上昇し、連続でヒットすれば大ダメージも見込める。「裂旋斧」が当たったら繋ごう。

発動手順：裂旋斧 → 裂旋斧 → －

特技 獅子戦吼 シシセンコウ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
30	1	393	前方	LV34で習得

斧を振り獅子の闘気を発する。カイウスの「獅子戦吼」とは違い、体当たりがなく攻撃の間合いは短め。かわりに闘気の攻撃力が高く吹き飛ばし効果もある。

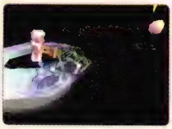
発動手順：－ → － → －

必殺技 獅吼滅龍閃 シコウメツリュウセン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
53	2	255(2)	前方	LV39で習得

「裂旋斧」で勢いをつけた状態から獅子の闘気を発射。1ヒットあたりの攻撃力はやや低下するが、密着していれば2ヒットする。極力敵に近づいて出そう。

発動手順：裂旋斧 → 獅子戦吼 → －

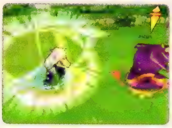


奥義 空旋連転斧 クウセンレンテンプ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
68	3	418(3)	自分周囲	LV44で習得

「双旋連斧」からさらに回転、すさまじい勢いで周囲の敵をなぎ払う。3ヒットさせた場合の総ダメージ量はケタ違いだが、消費TPが多いため乱発は厳禁だ。

発動手順：裂旋斧 → 裂旋斧 → 裂旋斧



特技 獣人化 ジュウジンカ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
特殊	1	200	前後方	チャートNo.08で習得(→P091)

HPが最大時の半分以下、TP80以上で発動可能。以後は時間経過でTPを消費する。カイウスと同じ性能だが、通常攻撃はカイウスより強力。積極的に攻めろ。

発動手順：－ → － → －

特技 ビーストブロウ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
0	1	300	前方	獣人時のみ使用可能

踏み込んでアッパーカットをくり出す。獣人時の特技は、セット内容に関わらずすべてこの技に変化。ひたすら連発しているだけでも敵を圧倒できる威力だ。

発動手順：－ → － → －

アーリア・エクバーグ

タイプ 術士　初期LV 13　使用武器 杖

神官アーリアは術のスペシャリスト。最大の長所を活かすための準備や、実戦での立ち回り方を知り、能力を十二分に発揮させよう。

戦闘能力

アーリアはTPとINTの伸びが最高ランクという、術士の理想型とも呼べるキャラクター。戦士であるフォレストとは、ほぼ正反対のパラメータを持っているのが特徴だ。攻撃術を使わせれば、ルビアをしのぐ活躍が望めるだろう。だがそれ以外のパラメータは、DEXを除き振るわない。敵に接近されると何もできなくなってしまう、致命的な弱さを持っているのが厳しい。装備品や称号で少しでも補うといいだろう。

■アーリアの能力傾向

HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	移動速度
E	A	E	E	E	A	A	C

活用方法

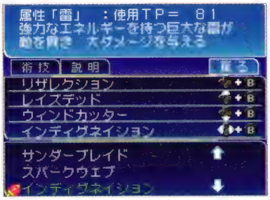
プレイヤーが操作するにしても、オートモードで戦わせるにしても、アーリアにさせる行動は術が最適。特に攻撃術は地、風、雷、闇と4種類の属性を使い分けることが可能だ。複数の属性の攻撃術をセットし、敵の弱点をつかせよう。回復術はルビアより習得タイミングがやや遅れるものの、最終的にはすべて習得できる。INTの高さもあり、術士としては最高の素質を持ったキャラクターと言える。問題はその反動である打たれ弱さ。敵に近づかれたら反撃などせずに逃げ、味方の援護を待つしかない。開けたスペースで術を使うチャンスをひたすら狙おう。

⬅護身用にセットした詠唱時間の短い術で反撃。武器を振るくらいなら逃げろ。

隊列と作戦

隊列はルビア同様、敵からもっとも遠い中央付近にセット。知力UPの隊列効果を発動させると強力だが、敵との接触が怖ければ防御UPやTP回復を狙ってもいい。作戦はターゲットを「とおくのてきをねらえ」にして離れた敵を広範囲攻撃術に巻き込む。ボス戦では「きけんなてきをねらえ」で術の攻撃力を存分に味わわせよう。

⬅もともとINTは高いので、知力UPにそれほど頼らずに済む。安全第一で選ぼう。



⬅全体攻撃術を習得したら忘れずセット。TP切れもアーリアならあまり心配ない。

通常攻撃

一応は杖による攻撃が可能だが、性能からもパラメータからもまったくおすすめできない。通常攻撃をするくらいなら逃げたほうが安全だ。

■アーリアの通常攻撃

1段目

対空攻撃

SYSTEM

術技

アーリアは地、風、雷、闇の属性攻撃術を習得できる。そのため最低でも2種類の属性攻撃術をセットし、敵に合わせて使い分けさせると真価を発揮できる。回復術はどれもルビアより習得レベルが高いので、アーリアを出撃させるならほかのメンバーには無茶をさせずHPを温存。耐えているあいだに強力な攻撃術で敵を一掃しよう。

■術技セット例

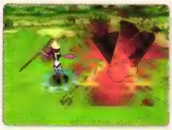
通常の敵との戦闘

全体回復可能な回復術をひとつ、残り3つはすべて属性が異なる攻撃術で。敵が状態異常攻撃を使うなら攻撃術をひとつ減らし「リカバー」をセットしよう。

ボスとの戦闘

全体回復術と戦闘不能回復用の術をセット、あとのふたつは攻撃術にするといい。ザコ敵が出るなら全体攻撃術を入れ、出ない場合は攻撃力重視で選択を。

■アーリアの術技



術 ストーンブラスト

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
6	1	154	敵単体	最初から習得

目標の頭上へ巨大な岩を落としてダメージを与える。ヒット数は少ないものの攻撃力が高く、加えて目標に接近している敵がいるなら、その敵にも命中する。

属性	フィールド使用	詠唱時間
地	×	1.0

術 ウィンドカッター

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
7	3	57(3)	敵単体	最初から習得

3枚の風の刃を生み出し目標を切りつける。1発あたりの攻撃力は低いが、ほぼ確実に3ヒットが見込めるのでヒット数を稼ぎたいときは便利な攻撃術だ。

属性	フィールド使用	詠唱時間
風	×	1.0

術 ファーストエイド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
6	−	−	味方単体	最初から習得

味方ひとりのHPを、最大値の30%回復させる。初期レベルの関係上、すでに「ナース」を習得しているので、出番はあまりない。消費TPの低さは魅力。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.0

術 ライトニング

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
11	4	50(4)	敵単体	最初から習得

目標の頭上へ雷を落とす。発動から落雷までの時間が非常に短く、命中させやすい攻撃術。加えて4ヒットするので、これもヒット数稼ぎ用に使える。

属性	フィールド使用	詠唱時間
雷	×	1.0

術 インスペクトマジック

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
4	−	−	敵単体	最初から習得

目標のHPを、上画面の敵キャラクター名の横に表示する。一度表示させた敵は、次の戦闘でも表示されたままになる。「スペクタクルズ」と同じ効果。

属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.0

術 シャープネス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
10	−	−	味方単体	最初から習得

味方ひとりのATKを、約20秒間1.5倍に上昇させる。もともとATKの高いキャラクターに使うと効果的。術に強い敵が多い場合はこれで戦士を援護しよう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.0

術 ダークフォース

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
17	1	240	敵単体	最初から習得

目標がいる場所に闇の爆発を発生させて攻撃。属性は異なるが「フォトン」に似た性能を持つ術で、高速移動する目標には当てにくい。注意して使おう。

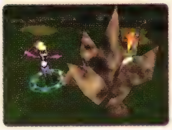
属性	フィールド使用	詠唱時間
闇	×	1.0

術 ナース

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
19	–	–	味方全体	最初から習得

味方全員のHPを、最大値の30%回復させる。全体回復術のわりには消費TPが少なく使いやすい。「リザレクション」習得までは必ずセットしておきたい術。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.17

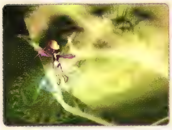


術 ロックブレイク

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
23	2	129(2)	敵周囲	LV14で習得

目標がいる場所を中心に地面を隆起させ、周囲の敵もろともダメージを与える。当てやすいうえにほぼ確実に2ヒットが見込める、使いやすい攻撃術だ。

属性	フィールド使用	詠唱時間
地	×	1.5

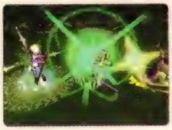


術 エアスラスト

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
26	3	94(3)	敵周囲	LV16で習得

目標の周囲に猛烈な突風を吹かせる。巻き込まれた敵はダメージを受け、さらに上空へと打ち上げられる。短時間ではあるが敵を無力化できるため便利。

属性	フィールド使用	詠唱時間
風	×	1.5



術 リカバー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
8	–	–	味方単体	LV17で習得

味方ひとりの戦闘不能以外の状態異常を解除。時間経過による自然回復では抗体が完全に回復しない。この術を使い、続けて状態異常になる危険を防ごう。

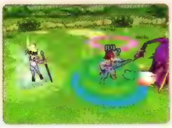
属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.33

術 サンダーブレイド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
30	3	104(3)	敵周囲	LV19で習得

「ライトニング」同様目標に雷を落とすと、その周囲にまで雷が拡大し広範囲にダメージを与える。瞬時に術の効果が広がるため、動く敵にも当たりやすい。

属性	フィールド使用	詠唱時間
雷	×	1.5

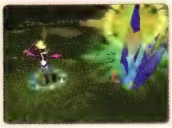


術 ヒール

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
21	–	–	味方単体	LV20で習得

味方ひとりのHPを最大値の50%分回復させる。消費TPが多いうえ詠唱時間が長いものの、この回復量は頼りになる。ボス敵との戦闘に備えセットしよう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.33

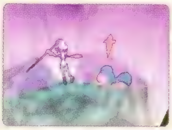


術 グレイブ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
35	3	111(3)	敵単体	LV22で習得

目標の足元から鋭い槍のような岩塊で突き上げる。攻撃力に優れており、単体目標に対しかなりのダメージを与えられる。詠唱時間がやや長い点がネック。

属性	フィールド使用	詠唱時間
地	×	1.83

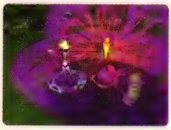


術 コンセントレート

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
16	–	–	自分周囲	LV24で習得

アーリアの近くにいる味方全員のHITを、20秒間1.5倍に増強する。物理攻撃ダメージのばらつきが改善されるので、結果として総合ダメージ量が増える。

属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.17

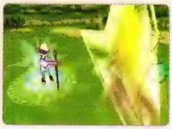


術 ブラックホール

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
38	4	92(4)	敵周囲	LV25で習得

目標を中心にして闇のフィールドを展開。その内部にいたり、フィールドに接触した敵を攻撃する。上空を飛んでいる敵を巻き込みやすく強力な術だ。

属性	フィールド使用	詠唱時間
闇	×	1.5



術 エアブレイド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
44	3	155(3)	敵縦ライン	LV28で習得

アーリアから見て、目標とその後方全ライン範囲へかまいたちを複数回発生させる。できるだけアーリアに近い敵を狙うのが理想だが、無理はしないように。

属性	フィールド使用	詠唱時間
風	×	1.83

術 アグリゲッドシャープ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
34	–	–	味方全体	LV31で習得

味方全員のATKを20秒の間1.5倍に強化する。アーリア以外の出撃メンバーにルビアが含まれている場合はTPのムダ。そのときは「シャープネス」にしよう。

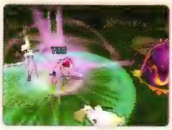
属性	フィールド使用	詠唱時間
補助	×	1.17

術 スパークウェブ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
51	3	144(3)	敵周囲	LV33で習得

目標を中心として球状に広がる放電を発生、接触した敵すべてにダメージを与える。攻撃力、効果範囲ともに申しぶんない術。消費TPの多さだけには注意。

属性	フィールド使用	詠唱時間
雷	×	1.83

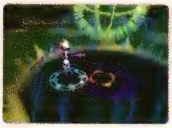


術 レイズデッド

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
27	–	–	味方単体	LV34で習得

戦闘不能に陥った味方を復活させる。復活直後のHPは最大時の30%、TPは15%の状態になる。「ライフボトル」と同じ効果なので、節約したいときに。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	2.0

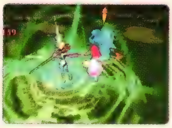


術 グラビティ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
55	3	150(3)	敵周囲	LV36で習得

目標を中心に闇の力が爆発。展開した過重力空間に触れた敵はダメージを受ける。攻撃力が高いだけでなく敵を上空へ打ち上げるため短時間だが無力化可能。

属性	フィールド使用	詠唱時間
闇	×	1.83

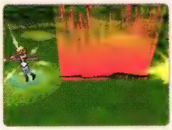


術 リキュペレート

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
33	–	–	味方周囲	LV38で習得

周囲にいる味方が被った、戦闘不能以外の状態異常を解除する。効率よく使うにはアーリアが味方に近づく必要があり、やや危険が伴う。多少の被害は覚悟。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.83

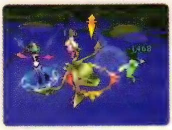


術 グランドダッシャー

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
61	4	156(4)	敵前後方	LV40で習得

目標とその前後のラインに沿って地割れを発生、地震と同時にエネルギーを噴き出させ、接触した敵にダメージを与える。身体の大きな敵だとヒット数が低下。

属性	フィールド使用	詠唱時間
地	×	2.17



術 リザレクション

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
64	−	−	味方全体	LV42で習得

味方全員のHPを、最大値の70%分回復させる。消費TPは多いものの、味方が全員瀕死状態であっても立ち直れる回復力の高さは、非常に頼りになる。

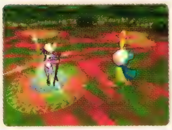
属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.5

術 サイクロン

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
67	4	128(4)	敵周囲	LV44で習得

目標とその周囲にいる敵を巻き込み、上空まで吹き飛ばす強烈な竜巻を発生させる。与えるダメージ量、吹き飛ばしによる無力化時間、ともに優秀な術。

属性	フィールド使用	詠唱時間
風	×	2.17



術 デスピア

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
71	1	533	敵全体	LV47で習得

戦闘フィールドを闇のエネルギーで包み、一瞬ですべての敵を攻撃する。イベント以外ではもっとも低レベルで習得できる全体攻撃術で、使い勝手は抜群。

属性	フィールド使用	詠唱時間
闇	×	2.17

術 エンジェルハイロゥ

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
69	−	−	自分周囲	LV50で習得

アーリアの近くにいる味方全員のHPを全快させる、強力な回復術。効果は確かだが、前線で敵と戦っている戦士の回復用としては使いにくいのが難点。

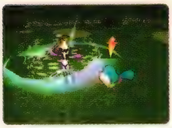
属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	1.83

術 インディグネイション

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
81	1	552	敵周囲	LV54で習得

目標の頭上へ巨大な雷を落とし、さらに周囲へ放電させる。1ヒットしかしないが攻撃力は非常に高い術だ。雷属性に弱い敵を狙い致命的ダメージを与えよう。

属性	フィールド使用	詠唱時間
雷	×	2.17

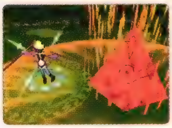


術 アンジェラス

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
70	−	−	味方単体	LV56で習得

味方が戦闘不能に陥った瞬間「レイズデッド」が発動する自動回復術。前もって術をかけておく必要があるので注意。戦闘開始直後に詠唱すると忘れずに済む。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	×	2.17

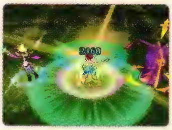


術 メテオスォーム

TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
87	1	600	敵全体	LV59で習得

唯一の物理属性攻撃術。最大4発の隕石を召喚し、戦闘フィールドにいるすべての敵の頭上へ降り注がせる。敵の密集次第では隕石が2発以上当たることも。

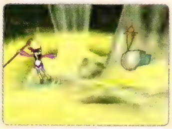
属性	フィールド使用	詠唱時間
物理	×	2.5



術	リバイブ			
TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
65	−	−	味方単体	LV63で習得

戦闘不能状態に陥った味方ひとりを復活させる。復活時はHPとTPが全快するため、すぐ最前線で活躍できる。終盤のボス戦では必需品となる回復術だ。

属性	フィールド使用	詠唱時間
回復	○	2.0



術	テンペスト			
TP	HIT	攻撃力	効果範囲	習得方法
103	4	153(4)	敵全体	チャートNo.18で習得(→P115)

戦闘フィールド全体に吹き荒れる暴風で、すべての敵を攻撃する。消費TP、詠唱時間とも非常に多いが、そのリスクを十分カバーする効果が期待できる。

属性	フィールド使用	詠唱時間
風	×	2.5

戦闘ボイス

カイウス

戦闘開始時	敵に背後を取られた	後ろか!
	敵に挟み撃ちにされた	くそ! 挟み撃ちかよっ!
戦闘中	瀕死の重傷を負う	まずい……
	敵に倒される	くそぅ……
	回復してもらう	ありがとう!
	戦闘不能から復活	ふっかーつ!
	走って誰かにぶつかる	おっと
	戦闘から逃げる	逃げるぞ!
戦闘終了時	大楽勝	全然物足りないな
	楽勝	楽勝楽勝!
	普通勝利	まずまずだな
	苦戦勝利	苦戦したぜ……
	大苦戦勝利	手ごわかった……

ルビア

戦闘開始時	敵に背後を取られた	うしろなの?
	敵に挟み撃ちにされた	ええっ? 囲まれてる?
戦闘中	瀕死の重傷を負う	ちょっと……マズいかも……
	敵に倒される	きゃあああ!
	回復してもらう	ありがとう!
	戦闘不能から復活	どうなるかと思ったよ
	走って誰かにぶつかる	きゃっ
	戦闘から逃げる	バイバ〜イ♪
戦闘終了時	大楽勝	余裕余裕!
	楽勝	ざっと、こんなもんね!
	普通勝利	勝った勝ったー!
	苦戦勝利	ふう……ギリギリの勝利ね
	大苦戦勝利	ひやひやしたなぁー……もう

ティルキス

戦闘開始時	敵に背後を取られた	しまった! 回り込まれたか!
	敵に挟み撃ちにされた	くっ、挟み撃ちか!
戦闘中	瀕死の重傷を負う	やばいな……
	敵に倒される	くそ、しくじった……
	回復してもらう	助かる!
	戦闘不能から復活	まだ終わらないぜ!
	走って誰かにぶつかる	おおっと
	戦闘から逃げる	いったん退くぞ!
戦闘終了時	大楽勝	もうちょっと楽しめるかと思ったんだけどな
	楽勝	まだまだイケるな!
	普通勝利	ま、こんなモンか
	苦戦勝利	ふぅ……ちょっと油断しすぎたかな
	大苦戦勝利	ははっ……てこずっちまったか……

フォレスト

戦闘開始時	敵に背後を取られた	…不意打ちか!
	敵に挟み撃ちにされた	囲まれたか!
戦闘中	瀕死の重傷を負う	私はまだ……倒れるわけにいかない……!
	敵に倒される	くそ……無念……
	回復してもらう	感謝する!
	戦闘不能から復活	まだまだ死なせてはもらえんか
	走って誰かにぶつかる	おぅ
	戦闘から逃げる	ここは退こう!
戦闘終了時	大楽勝	ふっ……他愛のない
	楽勝	はっはっはっ! こんなものか
	普通勝利	この先も、油断できんな
	苦戦勝利	みんな! 大丈夫か?
	大苦戦勝利	この勝利……運が味方したな

アーリア

戦闘開始時	敵に背後を取られた	背後から来るなんて!
	敵に挟み撃ちにされた	囲まれた!?
戦闘中	瀕死の重傷を負う	ちょっとツラいかも……
	敵に倒される	きゃあああっ
	回復してもらう	助かるわ!
	戦闘不能から復活	反撃開始っ!
	走って誰かにぶつかる	いたっ
	戦闘から逃げる	逃げましょう
戦闘終了時	大楽勝	他愛ないものね
	楽勝	んー、こんなもんかな
	普通勝利	どう? 見事なものでしょ
	苦戦勝利	手強いやつらだったわ
	大苦戦勝利	もっと……強くなりたい

SYSTEM

SCENARIO

●シナリオ攻略

View of a Scenario Page

攻略ページの見方

物語の流れを紹介したチャートと、町やダンジョンごとの情報を掲載したシナリオ攻略ページを合わせて確認し、本編の攻略を進めていこう。

進行チャートの見方

❶**チャートナンバー**　シナリオを進める順序を示し、シナリオ攻略のチャートナンバーに対応

チャート内のアイコン

BOSS …シナリオ進行上で必ず戦う相手。

SUB EVENT …該当期間に行なえるようになるサブイベントの名称と解説ページ。

CAMP SKIT …該当期間にキャンプを行なった場合に発生するキャンプスキットの内容。

強制 は自動的に発生するもの、称 は称号が入手できるもの、レ はレシピが入手できるもの、パ はWEB連動パスワードが入手できるものを示す。

❷**シナリオダイジェスト**　進行チャートに沿ったあらすじ

シナリオ攻略の見方

町

ダンジョン

❶**タイトル**　進行チャートのナンバーとタイトル。ROUTE はチャート内での移動順を、マップはそれぞれの場所をワールドマップ上で記している

❷**マップ**　チャート内で訪れる町やダンジョンのマップ

マップ内のアイコン

S …セーブポイント

道具屋 教会 …施設の名称

スカーレット…シナリオ進行やサブイベントに関わる人物

VS …シナリオ進行上で必ず戦いが発生する場所とその相手

❶…その場所で入手できるアイテムがあることを示す。右ページの入手アイテムに対応

a …マップ内のつながり

フィールド2へ(→P065) …フィールドやマップ間の移動

❸**ショップリスト**　訪れる町にあるショップと販売商品一覧

❹**攻略情報**　シナリオを進めるための手順やアドバイス。ENEMY は敵との戦闘に関する情報を、BOSS はシナリオ進行上で必ず戦う、ボス戦に関する情報を紹介

❺**入手アイテム**　入手できるアイテムとその場所。番号はマップ上のアイコンに対応

❻**入手レシピ**　入手できるレシピとその入手方法

❼**出現エネミー**　チャート内で訪れる場所で出現する敵の情報

通常の敵

ボス

通常の敵は名称とレベル、詳細ページを、ボスはさらに BOSS のアイコンと各種パラメータも併せて記載。また通常の敵がボスとともに出現する場合、BOSS のアイコンで示している。

❽**サブイベント**　チャート内の該当する時期から行なえるサブイベントの名称と解説ページ

❾**CHECK**　攻略情報以外におさえておきたい内容

ワールドマップ

物語の舞台アレウーラは首都ジャンナを囲む、4つの陸地で形成されている。フィールド間のつながりを把握し、スムーズな進行を心掛けたい。

【アレウーラ大陸】

1 辺境の村フェルン……P076
2 廃屋……P078
3 海辺の村ナルス……P080
4 黒の森……P082
5 宿場町レダ……P084
6 首都ジャンナ……P086
7 港町ヤスカ……P096
8 北の門……P098
9 東の門……P100
10 砂の町ラウルス……P102
11 廃墟レイモーン……P104
12 アルガムの森……P106
13 隠れ里サンサ……P108
14 ボグナムの森……P112
15 最果ての町アデルハビッツ……P114
16 アール山……P116

フィールドマップ

大陸内のフィールドを物語の進行順に掲載。大地の起伏によって複雑な地形が形成されているので、しっかり確認して目的地を目指そう。

Field 1 フィールド1

出現エネミー

オタオタ LV1 →P166

シーフ LV1 →P172

バット ※夜限定 LV3 →P166

ウルフ LV4 →P170

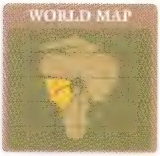
ゲコゲコ LV18 →P167

Field 2 フィールド2

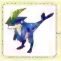
出現エネミー

	プチプリ ※昼限定	LV7	→P166
	バット ※夜限定	LV8	→P166
	ビー ※昼限定	LV8	→P166
	ウルフ	LV10	→P170
	シーフ	LV10	→P172
	ガルムウルフ	LV15	→P170
	マンドラゴラ	LV18	→P168
	アルラウネ	LV21	→P168

Field 3 フィールド3

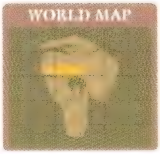


出現エネミー

	名前	LV	ページ	備考
	バット	LV8	→P166	※夜限定
	シーフ	LV10	→P172	
	チューゴブリン	LV16	→P168	
	プチプリ	LV16	→P166	※昼限定
	バーグラー	LV17	→P172	
	ガルムウルフ	LV18	→P170	
	マジックレディ	LV18	→P173	
	コリュンティス	LV19	→P168	
	バジリスク	LV19	→P169	
	サイノッサス	LV20	→P170	
	アルラウネ	LV21	→P168	
	ガルーダ	LV23	→P171	

SCENARIO

Field4 フィールド4



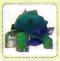
出現エネミー

チューゴブリン LV16 →P168

ゴゴブリン LV18 →P171

アックスビーク LV19 →P169

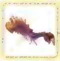
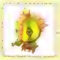
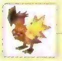
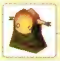
チュンチュン LV20 →P167


トータス LV21 →P167

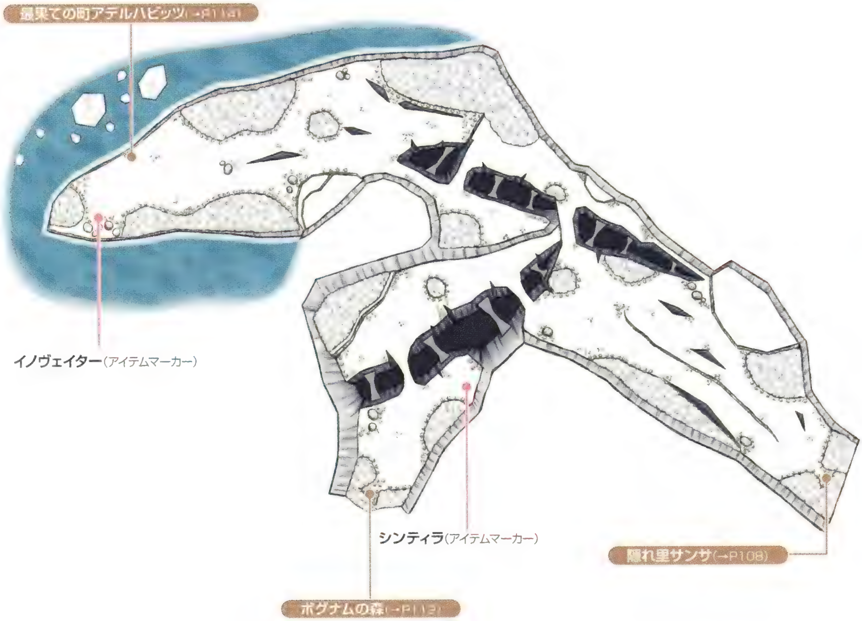
エレノッサス LV26 →P170

Field 5 フィールド5

出現エネミー

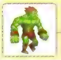
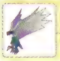
	名前	LV	ページ
	サンドワーム	LV21	→P172
	ウオント	LV23	→P167
	デスシーカー	LV23	→P169
	カクトゥス	LV24	→P168
	クラブス	LV24	→P169
	ポルターガイスト ※夜限定	LV24	→P167
	グレムリン	LV25	→P166
	チャージトータス	LV25	→P167
	ハチェットビーク	LV26	→P169
	グレムリン ※昼限定	LV30	→P166
	グレムリン ※昼限定	LV31	→P166
	グレムリン ※昼限定	LV32	→P166
	ブルーグリフィン ※夜限定	LV39	→P172

Field 2 フィールド6



SCENARIO

出現エネミー

	ブチュゴブリン	LV26	→P168
	ホワイトウルフ	LV27	→P170
	オーガ	LV29	→P174
	アイスリザード	LV31	→P169
	グラスルーダ	LV33	→P171
	ブルーゴブリン	LV33	→P172
	キラーオーガ	LV36	→P174

Flow Chart

進行チャート

物語の流れをチャートにして紹介。敵との戦いやサブイベント、キャンプのタイミングを確認しておき、ムダのない進行に役立てよう。

SCENARIO DIGEST

Chart No. 1 悲劇のはじまり

アレウーラ大陸辺境の村フェルンに、ある日傷ついたひとりの兵士がたどり着いた。金色の鎧をまとったその兵士は、村の少年カイウスに「ペイシェント」と呼ばれる赤い宝石を託す。寂れた村の小さな教会には不釣合いなほどに、きらびやかな装具に包まれた近衛兵が、静かに息を引き取った夜、彼の死をかぎつけるかのように、突如不気味な怪物が村を襲う。

Chart No. 2 孤独な旅立ち

カイウスの養父ラムラスは、獣人リカンツに姿を変えて、村を襲った怪物スポットを退ける。しかし命がけの行動にも関わらず、彼の正体は住人を恐れさせた。まもなくラムラスのことを知った首都教会は、彼を捕らえようと異端審問官を派遣し、ラムラスの尊厳を守ろうとした司祭夫妻の命を奪う。教会の卑劣なやり口と、幼なじみであるルビアの両親を殺害された怒りに、カイウスはみずから僧兵たちを相手に戦う。

Chart No. 3 ルビアを追って

両親が殺された真意を確かめるため、異端審問官を追いかけて村を飛び出したルビア。彼女を連れ戻すために、カイウスもまたナルスの港に向かう。両親の仇を討ちたいという、彼女の決意を聞かされたカイウスは、自分もまた連れ去られた養父ラムラスを助けるため、ともに首都ジャンナを目指す。

SCENARIO

Chart No. 1

FELN

辺境の村フェルン

→P076

- BOSS VS スポット・クライネ
- BOSS VS スポット・クライネ×2

Chart No. 2

A DESERTED CABIN

廃屋

→P078

- CAMP SKIT (1)「なんでキャンプしてるんだ？」

FELN

辺境の村フェルン

→P076

- BOSS VS 僧兵・男×2

A DESERTED CABIN

廃屋

→P078

FELN

辺境の村フェルン

→P076

- CAMP SKIT (2)「キャンプのしかた」 強制
- CAMP SKIT (3)「ルビアを追いかけて」

Chart No. 3

NALS

海辺の村ナルス

→P080

- SUB EVENT 『食材配達人1』 →P120
- CAMP SKIT (4)「いっしょに行こう」
- CAMP SKIT (5)「カイウスはおばけが苦手」
- CAMP SKIT (6)「カイウス、ルビアをはげます」
- CAMP SKIT (7)「明日中に黒の森へ行こう」

Chart No. 4

BLACK FOREST

黒の森

→P082

BOSS VS 僧兵·男×2

BOSS VS スケルトン

BOSS VS スケルトン×3

CAMP SKIT (8)「思いつきで行動する男の子」

CAMP SKIT (9)「早くレダで準備をしよう」

Chart No. 4 **黒の森へ**

教会の僧兵たちに見つからないよう、黒の森を越えるカイウスとルビア。しかし道半ばにして、森に棲みつくアンデッドたちに襲われてしまう。絶体絶命のふたりの前に、大剣を振るう異国の王子ティルキスと、彼の護衛役である、屈強な戦士フォレストが現われる。

Chart No. 5

REDA

宿場町レダ

→P084

SUB EVENT 『食材配達人2』 →P120

CAMP SKIT (10)「ティルキスは素敵なお兄様」

CAMP SKIT (11)「スポットっていったいなんだ」

CAMP SKIT (12)「カイウスとルビアが旅する理由」 強制

CAMP SKIT (13)「レイモーンの民とは」

CAMP SKIT (14)「首都ジャンナへ急ごう」

Chart No. 5 **旅人の行き交う町**

森を抜けた一行がたどり着いたのは、首都を見下ろす丘の上の町レダ。生まれ育った村フェルンとは比べものにならない喧騒に、カイウスは目を見張る。しかしそんなにぎやかな雰囲気の中にも、ジャンナで起こる謎の事件のウワサが聞こえていた。

Chart No. 6

ZHANNA

首都ジャンナ

→P086

CAMP SKIT (15)「おじさまの行方を探りましょ」

CAMP SKIT (16)「カイウスの後悔と父の願い」

CAMP SKIT (17)「フォレスト救出作戦」

Chart No. 6 **不穏な首都**

村で息を引き取った兵士の遺言どおり、大公の下へペイシェントを届けようとするカイウス。しかしそれが引き金になり、ジャンナの勢力争いに巻き込まれてしまう。しかも養父ラムラスは処刑され、異端審問官たちの行方もわからない。八方ふさがりな状況の中、さらにフォレストがスパイ容疑と異端の罪で、僧兵に捕まってしまう。

Chart No. 7

A SEWER

下水道

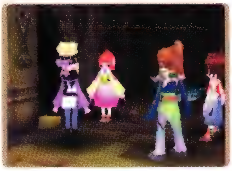
→P088

BOSS VS スポット·クライネ×2

BOSS VS スポット·グランデ

Chart No. 7 **潜入！ 下水道**

捕らわれたフォレストを救出するため、カイウスたちは下水道を伝って教会の地下牢に潜入する。その傍らには、彼らの目的を聞いて協力を申し出た、教会の僧侶アーリアの姿もあった。



SCENARIO

Chart No. 8 レイモーンの民

教会に作られた地下牢には、フォレスト以外にも多数のレイモーンの民が捕らわれていた。処刑を免れて投獄されていたラムラスを助け、カイウスたちは教会から脱出する。黒騎士団団長のアルバートの追跡を、川に身を投げて振り切る一行。しかし流された先に待ち受けていたのは、冷酷な異端審問官ロミーだった。

Chart No. 9 癒しの港町

ロミーの急襲を退けて、ヤスカにたどり着くカイウス。罠にはまってラムラスを失った悲しみもさることながら、自分もまた父のように獣の姿に変身したことに、動揺を隠せないでいた。フォレストはそんな彼を、同じレイモーンの民として支えようとする。目的のためには手段を選ばず、卑劣な行動をとる教会。そこに単なる「異端狩り」では片づけられない理由が隠されていることを感じた彼らは、その真相に迫ろうという誓いを立てる。町のすぐ先で、またしても黒騎士団が待ち構えていることも知らずに……。

Chart No. 8

A PRISON OF CHURCH

教会地下

→P090

ZHANNA

首都ジャンナ

→P086

BOSS	VS アルバート	

EAST BRIDGE

東の橋(フィールド)

→P066

BOSS	VS ラムラス	
BOSS	VS ロミー	
CAMP SKIT	(18)「アーリア、孤児の話」	強制
CAMP SKIT	(19)「ヤスカに行きヤスカ」	
CAMP SKIT	(20)「ヤスカってどんな町?」	

Chart No. 9

YASKA

港町ヤスカ

→P096

SUB EVENT	「サイの角」	→P121
CAMP SKIT	(21)「ルキウスとロミー」	強制
CAMP SKIT	(22)「レディが席を外す理由」	
CAMP SKIT	(23)「プリセプツってなんだ」	強制
CAMP SKIT	(24)「しりとり勝負だ!」	レ
CAMP SKIT	(25)「まずは北の門へ」	

NORTH BRIDGE

北の橋(フィールド)

→P066

BOSS	VS アルバート	
CAMP SKIT	(26)「アルバートは心が貧しい?」	
CAMP SKIT	(27)「ティルキスたちの密入国」	
CAMP SKIT	(28)「アルバートが追ってくる前に」	

Chart No. 10

NORTH GATE

北の門

→P098

BOSS	VS ロミー、僧兵·男×2	
SUB EVENT	「布教活動」	→P121
CAMP SKIT	(29)「アーリアの彼氏」	
CAMP SKIT	(30)「黒騎士団以外の騎士団」	
CAMP SKIT	(31)「東の門へ向かおう」	
CAMP SKIT	(32)「東の門を抜けてレイモーンへ」	

Chart No. 11

EAST GATE

東の門

→P100

SUB EVENT	「ミーナのお願い」	→P122
CAMP SKIT	(33)「獣人化の特徴」	強制
CAMP SKIT	(34)「砂漠の幽霊とカイウス」	
CAMP SKIT	(35)「レイモーン遺跡はどこに？」	

Chart No. 12

RAULS

砂の町ラウルス

→P102

SUB EVENT	「砂のユリ」	→P122

Chart No. 13

RAYMORN

廃墟レイモーン

→P104

BOSS	VS ルキウス、僧兵·男×2	
SUB EVENT	「レイモーンの秘宝」	→P123
CAMP SKIT	(36)「引き続き調査しましょう」	
CAMP SKIT	(37)「ルビアを案じるカイウス」	強制
CAMP SKIT	(38)「ルビアとペイシェントの引渡し」	

EAST GATE

東の門

→P100

BOSS	VS ロミー、僧兵·男、僧兵·女

Chart No. 10 北の大地を臨む砦

草原を貫く巨大な城壁となっている北の門は、ボグナムの森に住むオーガから、アレウーラの国土を守っている。あきれるほどにのどかだったフェルンの暮らしは、自分の知らないところで、はるか国境に派遣された兵士によって守られていた。それを実感しながらも、一方でレイモーンの民を次々と罪人にしようとする、ジャンナの教会のやり方に、カイウスは疑問を感じずにいられなかった。

Chart No. 11 砂漠への旅

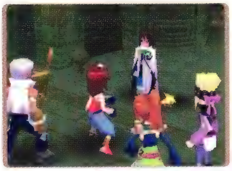
ルビアの両親の死、ラムラスの死を踏みにじってペイシェントを狙うロミーに、カイウスはまたもレイモーンの民の力を解放して応戦する。体も心も深く傷つくカイウス。一行は彼の回復を待って、東の門の先にある、死の大地に足を進める。

Chart No. 12 砂漠の交易地

レイモーンの砂漠に拓けたラウルスの町で、カイウスたちはレイモーンの遺跡を狙った盗掘者の話を耳にする。滅びて久しく、おそらくは荒らし尽くされたであろうその都市へ、一行はレイモーンの民が編んだという「生命の法」の手がかりを探しに向かう。

Chart No. 13 失われた文明を求めて

かつて栄華を極めたレイモーンの都市は、100年前の獣人戦争によってすでに風化していた。その城の中、ひっそりと残された文献の山に身を隠して、ロミーとルキウスが一行に迫る。ルビアを人質にとられ、怒りに駆られるカイウス。彼の拳がルキウスの仮面を弾き落としたとき、その下から現われたのは、自分と生き写しの顔だった。



SCENARIO

Chart No. 14 **吹雪の中の旅**

ロミーたちが執着する生命の法とは何なのか。それを突き止めるために、カイウスたちはレイモーンの民が住むという山里を目指す。しかしそこには温暖なアレウーラとは比べものにならない、過酷な旅が待っていた。

Chart No. 15 **レイモーンの隠れ里**

アレウーラ全土から追われたレイモーンの民が、ひっそりと暮らすサンサ。そこは14年前にフォレストが捨てた故郷でもあった。生命の法についての話を聞くために足を踏み入れたこの村で、一行は思わぬ事実を知らされる。かつてアレウーラ7世に直訴しようと決起された「ジャンナ事件」の当事者のひとり、フォレストの親友トールスが、再びジャンナを襲おうとラウルスの港に向かっているというのだ。過去の過ちをくり返さないために、トールスを止めようとするフォレスト。拳の説得が功を奏して、トールスに思いとどまらせ、代わりに一行がジャンナに向かうことになる。新たな使命に決意を確かめ合う夜。激しい砂嵐の向こうに、密談するアーリアとアルバートの姿があった。

Chart No. 16 **首都潜入作戦**

危険を冒して舞い戻った首都は、下水道からあふれ出たスポットたちの気配に包まれていた。住民たちの生活をおびやかしてまで、生命の法に固執する教皇を止めようと、カイウスたちは教会へ乗り込む。しかしそこには教皇を守ろうと行く手を阻む、ルキウスが待ち構えていた。

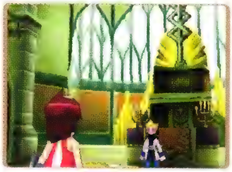


Chart No. 14

AREGUM

アルガムの森

→P106

BOSS	VS オーガ・チーフ
CAMP SKIT	(39)「カイウスの誇り」 強制 称
CAMP SKIT	(40)「レイモーンの民の隠れ里」
CAMP SKIT	(41)「センシビア移住のススメ」

Chart No. 15

SUNSA

隠れ里サンサ

→P108

SUB EVENT	『ご先祖様の書物』 →P123
CAMP SKIT	(42)「トールスってどんな人？」
CAMP SKIT	(43)「ラウルスをめざせ」 称

LAURUS

砂の町ラウルス

→P102

BOSS	VS トールス
BOSS	VS 黒騎士×4
BOSS	VS アルバート、黒騎士×2
SUB EVENT	『サイムを探せ！』 →P124
CAMP SKIT	(44)「アーリア悲嘆」

Chart No. 16

ZHANNA

首都ジャンナ・教会

→P110

BOSS	VS ルキウス、キャッスルゴレム×2
BOSS	VS 教皇、スポット・グランデ×2
BOSS	VS スポット・ディア×2
BOSS	VS スポット・グランデ×2
BOSS	VS スポット・ベンティ
CAMP SKIT	(45)「ルキウスと教皇を止めよう」
CAMP SKIT	(46)「ルキウスが戦いを挑んだ真意」

NORTH GATE

北の門

→P098

SUB EVENT	『北の守護者』 →P124

SCENARIO

Chapter 17
BOGNUM
ボグナムの森
→P112

- BOSS VS オーガ･チャンピオン
- CAMP SKIT (47)「フォレストたくさん」
- CAMP SKIT (48)「幼なじみのふたり」 称
- CAMP SKIT (49)「レイモーンの民は冬眠する？」 パ
- CAMP SKIT (50)「教皇は平和を望んでいたか」
- CAMP SKIT (51)「急いでアデルハビッツへ」

Chapter 18
ADERHABITS
最果ての町アデルハビッツ
→P114

- SUB EVENT 『伝説の鉱石』 →P125
- CAMP SKIT (52)「早くクベールに話を聞こう」
- CAMP SKIT (53)「ティルキスの護衛をやめたい」 強制 称
- CAMP SKIT (54)「王が生命の法を行う理由とは」
- CAMP SKIT (55)「ティルキスとアーリア」 強制
- CAMP SKIT (56)「カイウスひとり旅宣言」 強制
- CAMP SKIT (57)「成長したカイウスとルビア」
- CAMP SKIT (58)「アール山について」

Chapter 19
MT. AREL
アール山
→P116

- BOSS VS ロミー、スポット･グランデ×2
- BOSS VS スポット･ロミー
- BOSS VS 国王
- CAMP SKIT (59)「アール山に備えて」
- CAMP SKIT (60)「残るは王を倒すのみ」

Chapter 17 極北の地へ
ルキウスを退け、教皇を倒したことで、カイウスは図らずもふたりの肉親と道を分かつことになった。痛みをわかり合えるはずの3人が、なぜ対立しなければならかったのか。愛する人を取り戻したいという気持ちが、なぜ狂気をもたらしたのか。生命の法の正体にその秘密が隠されていると確信した一行は、かつてアレウーラ宰相の地位にあったというクベールに会うため、最果ての町アデルハビッツを目指す。

Chapter 18 最果ての町
「100年前の獣人戦争を知る人」。それは博識の人物を称えた言葉ではなく、文字通り1世紀以上に渡って生き永らえる人間を指したものだった。かつてすべての人々を救うために生命の法を実行しようとし、のちに「獣人戦争」と呼ばれる災害を引き起こしたクベール。彼はレイモーンの文明が滅びてもなお、隠し持っていたプリセプツの力で、100年以上の長いあいだ生き続けていたのだ。今に続くレイモーンの受難の原因を作った償いにと、クベールは最後の力を振り絞り、ルビアとアーリアにふたつのプリセプツを授ける。

Chapter 19 国王との対決
生命の法が行なわれるのを阻止するため、一行はその元凶である、国王アレウーラ7世を倒すことを決意する。多数の近衛兵によって守られた険しいアール山の頂で、教会を操り続ける国王。無垢な少年の姿のまま、己の計画のために多数の命を犠牲にしてきた彼を前に、カイウスたちは最後の戦いに挑む。

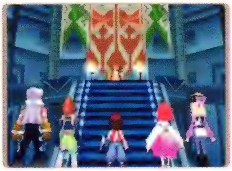


Chart No. 1

SCENARIO

悲劇のはじまり

ROUTE 辺境の村フェルン

【辺境の村フェルン】

ショップリスト

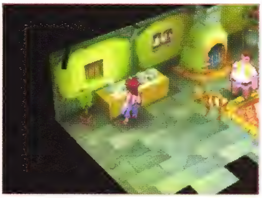
SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40

ルビアを捜して教会へ

プロローグのあとは、遊びにいく約束をしていた幼なじみのルビアを捜して、村の奥にある教会に行くことになる。ルビアと会話をしたあとはイベントが続くので、それまでに村人と話をしたり、落ちているアイテムを入手しておくこと。



自宅となりの民家は、この機会を逃がすとしばらく入れなくなる。要注意。

傷ついた兵士の訪れ

教会でルビアと合流したら、ともに村の出口へ向かおう。すると傷を負った兵士が訪れ、村が敵に襲われる。このとき教会内に移動するが、再び外に出るまえに聖堂内でセーブすること。2度の戦闘後にラムラスが助けに現われ、一旦村から脱出する。

教会の祭壇で貴重な「エリクシール」を入手しておくのも忘れずに。

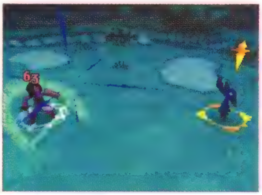
BOSS VS スポット・クライネ

村を襲うスポット・クライネとの最初の戦い。相手との距離を取ると術を唱えて攻撃してくるので、バトル開始時にすばやく接近して、一気に攻めよう。Ⓐボタン3回押しの連続斬りと、Ⓨボタンのガードをうまく組み合わせて攻撃すること。

3連続の攻撃でHPを一気に減らせる。余計なダメージを受けるまえに倒そう。

BOSS VS スポット・クライネ×2

上記と連戦となるスポット・クライネ2体との戦いではルビアが参戦。「ファイアーボール」を使える彼女と協力して敵を倒そう。相手の足元に詠唱の陣が出たら、攻撃して術の使用を阻止し、後ろに控えるルビアを守る立ち回りを心掛けたい。



「ダークフォース」を使われないように接近戦で手早く決着をつけよう。

入手アイテム

❶レモングミ
　フレアボトル
❷300G
❸アップルグミ
　赤のかけら
　オレンジグミ
　ハードボトル
❹エリクシール
❺セージ
　紫のかけら
　アップルグミ

出現エネミー

スポット・クライネ

LV1 BOSS →P175

HP	600	TP	45
ATK	16	DEF	135
弱点			

CHECK アイテムの入手

物語の序盤では、体力の回復をアイテムに頼ることになる。民家や施設のアイテムは残らず入手しておこう。フェルンでは、道具屋の商品棚、教会寝室などが見落としがちなので要チェック。なお❺のアップルグミは、兵士を看病したあとから入手できるようになる。

Chart No. 2

SCENARIO

孤独な旅立ち

ROUTE 廃屋～辺境の村フェルン～廃屋～辺境の村フェルン

【廃屋】

ショップリスト

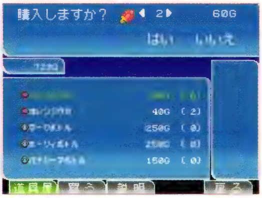
SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
テント	750

ルビアを残して村に潜入

ラムラスを残してルビアとともにフェルンを脱出したら、村の西にある廃屋に向かおう。ここで一旦ルビアと別れ、ひとりでフェルンに戻ることになる。さきの戦いで習得した「魔神剣」をセットし、戦闘中に使用できるようにしておくこと。



↑次の戦いに備えて、廃屋にいる道具屋から回復アイテムを購入しておこう。

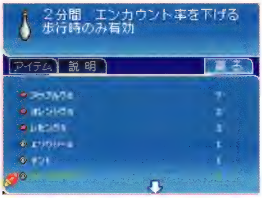
BOSS VS 僧兵・男×2

フェルン村出口で待ち構えている僧兵との戦いでは、覚えたばかりの「魔神剣」が有効。相手は主に「ファイアーボール」で攻撃してくるので、3連続の通常攻撃からの「魔神剣」で、相手の詠唱を止めつつダメージをかせぐ方法で撃破したい。

↑ふたり同時に相手をするのは辛いが、ひとり倒してしまえば勝機が見える。

ルビアの暴走

僧兵を倒して再び廃屋に戻ると、両親の死を知ったルビアがフェルンに戻ってしまう。またしてもフェルンに向かうことになるが、異端審問官たちに見張られていて村の施設を使うことはできない。回復の必要があれば、廃屋の道具屋を利用しよう。



↑村と廃屋との往復時は「ホーリィボトル」を使うと敵の出現率を下げられる。

教会前でスカーレットと会話

ルビアを連れ戻すために訪れる3度目のフェルンでは、教会前にいるスカーレットからルビアの行き先を聞けば目的を達成。その際、「オレンジグミ」と「テント」をもらえるが、必要ならさらに廃屋でアイテムを買い足し、南のナルスに向かおう。

↑いよいよ旅立ちのとき。最初の目的地はフェルンの南に位置するナルスだ。

入手アイテム

❶ポイズンチェック
300G
テント

出現エネミー

僧兵・男
LV1 BOSS →P176

HP	700	TP	120
ATK	40	DEF	140
弱点			

CHECK 廃屋のアイテム

廃屋では3種類のアイテムが入手できるが、特にフィールド上で休息が取れる貴重な「テント」は忘れないように。建物奥の戸棚付近を調べると手に入る。

CHECK フィールドの敵への対処

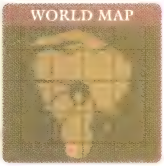
カイウスひとりで行動しているあいだに出現する敵はオタオタ、ウルフ、バットの3種類だけで、どれも1体でしか現われない。基本的な操作の確認のつもりで、落ち着いて対処していこう。

Chart No. 3

SCENARIO

ルビアを追って

ROUTE 海辺の村ナルス



ショップリスト

SHOP LIST

雑貨屋(道具)

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
テント	750

雑貨屋(食材)

商品名	価格
パン	10
ライス	20
チキン	40
ビーフ	70
マグロ	70
シャケ	50
イカ	30
エビ	60
チーズ	30
レタス	70
タマネギ	30
タマゴ	10
レッドスパイス	70
ブラックスパイス	70

武器防具屋(武器)

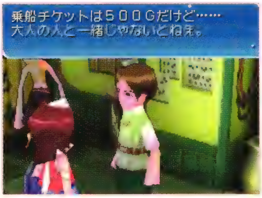
商品名	価格
スティールソード	210
ロッド	210

武器防具屋(防具)

商品名	価格
ブロンズプレート	120
スティールプレート	300
ローブ	120
フェザーローブ	290

ジャンナ行きの船を探せ

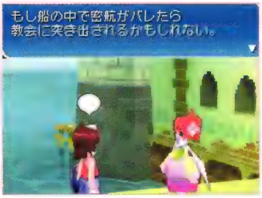
ナルスに到着したら港の近くにある宿屋に行き、建物内にいる船のチケット売りの男性と会話をしよう。子供にはチケットを売れないと追い返されるが、物語の進行には問題ない。ついでに、建物内の義賊の男たちから指導を受けておくこと。



↑物語の中盤以降に港が解放されたら、この男性と話すと船が利用可能になる。

裏の浜辺でルビアと合流

宿屋の裏手にある浜辺まで行くと、ひとりで船に乗ろうとしていたルビアと無事に再会できる。船でジャンナに行く手段を断たれたふたりは、フェルンの北にある、アンデッドの巣食うという黒の森を抜けて、ジャンナへ行く方法を取ることになる。



↑僧兵たちに見つかる危険より怪物との戦いを選び、陸路で首都を目指す。

黒の森への旅じたく

ナルスでは回復用の道具のほか、武器や防具、料理に使う食材も購入できる。道具の補充に加えて本格的な旅のまえに、カイウスの武器を威力の高い「スティールソード」に買い替えるほか、料理用の食材を必要な個数分準備しておくといい。

↑雑貨屋を初めて利用するときには「オムライス」のレシピのおまけつき。

商人ユーマスからの依頼

ルビアと再会後にユーマスと会話すると、「魚の干物」の配達を頼まれる。目的地のレダはジャンナへの通り道にあるので、この場で依頼を受けておこう。このようなサブイベントにはさまざまな報酬が用意されているので、積極的にこなしたい。

↑一度黒の森に入ると引き返せなくなる。忘れずに依頼を受けておくこと。

入手アイテム

1 エリクシール
オレンジグミ
2 フレアボトル
3 ミックスグミ
パナシーアボトル
4 クロクマーク
ライフボトル
500G

入手レシピ

オムライス
入手 雑貨屋に話しかける

サブイベント

『食材配達人1』 →P120

CHECK 食材のセレクトは？

ナルスで購入できる食材のうち「イカ」などの魚介類は、この時点でレシピを入手している「ハンバーグ」にも「オムライス」にも不要。しばらく使うことはないため、無理に買わなくても大丈夫。

CHECK 海岸のゲコゲコに注意

ナルス周辺の海岸にのみ出現するゲコゲコは、同じフィールド上のほかの敵と比べてHPが高く、攻撃の威力も段違い。しかし、まれに落とす「エルヴンブーツ」は、戦闘中の移動速度がアップする優れものなので、戦いを挑む価値はある。弱点の火属性攻撃を主体に応戦しよう。

CHAPTER 4

SCENARIO

黒の森へ

ROUTE 黒の森

【黒の森】

夜明けを待って森へ

ジャンナを目指すため初めて黒の森を抜けるときは、昼間でないと入れない。キャンプなどで夜明けを待つこと。半ばまで進むと連続してボス戦が発生し、その際にティルキスとフォレストが仲間に加わる。以降は4人で協力して北側の出口を目指そう。

↑メンバーが増えると出現する敵も強力になる。火属性の攻撃主体で戦おう。

BOSS VS 僧兵・男×2、スケルトン

森の半ばで発生する最初の僧兵戦では、相手の術をジャマしながら、カイウスの攻撃で1体ずつ撃破しよう。続く相手のスケルトンは、攻撃の威力はあるが術は一切使わない。相手の横や後ろに回り込んで、「魔神剣・双牙」で攻めれば難なく勝てる。

↑術攻撃を受けてひるんだ隙に技を使えば、無傷で大ダメージを与えられる。

BOSS VS スケルトン×3

スケルトン戦のあとティルキスとフォレストが加わり、スケルトン3体との戦いになる。戦闘ではかわりにパーティのふたり目が抜けるが、物理攻撃に秀でたメンバーが増えるので、敵を囲い込んで集中攻撃し、短期決戦で決着をつけたい。

↑体力は戦闘開始時に全快する。ルビアが抜けても回復の心配はまずない。

ENEMY 強敵トレントに出逢ったら

ティルキスたちと合流後に出現するトレントは、体が大きいせいでサイドからの攻撃ができず、射程も広いため接近戦は不利。「ファイアーボール」を主体にし、前衛は一度攻撃したら敵の腕が届かない距離まで下がり、ヒットアンドアウェイで戦おう。

↑相手は移動できないので十分に距離を保てば怖くない。長期戦を覚悟すること。

入手アイテム

1. ポイズンチェック
2. ソリッドソウル
3. ムメイブレード
4. アタックシンボル
5. トリート　※夜限定

出現エネミー

ウルフ LV4 →P170

シーフ LV5 →P172

プチプリ LV7 →P166

バット LV8 →P166

ビー LV8 →P166

ウルフ LV10 →P170

ゾンビ LV10 →P171

スケルトン LV13 →P171

ガルムウルフ LV15 →P170

トレント LV22 →P174

僧兵・男 LV14 BOSS →P176

HP	1800	TP	190
ATK	74	DEF	140
弱点			

僧兵・男 LV14 BOSS →P176

HP	2000	TP	160
ATK	120	DEF	165
弱点			

スケルトン LV15 BOSS →P171

HP	1700	TP	0
ATK	84	DEF	171
弱点	火		

Chart 1/10
5

SCENARIO

旅人の行き交う町

ROUTE 宿場町レダ

ショップリスト

SHOP LIST

雑貨屋(道具)

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
テント	750
赤のかけら	100
青のかけら	100
黄のかけら	100
緑のかけら	100
紫のかけら	100
黒のかけら	120
白のかけら	120

雑貨屋(食材)

商品名	価格
ライス	20
パスタ	20
ポーク	60
イカ	30
エビ	60
ニンジン	20
ジャガイモ	20
キャベツ	50
タマゴ	10
ダイコン	40
ミソ	50
コンニャク	20
ブラックスパイス	70
ホワイトスパイス	70

武器屋

商品名	価格
レイピア	520
ムメイブレード	450
バトルアクス	530
シタ	430

防具屋

商品名	価格
スティールプレート	300
スティールメイル	480
スティールアーマー	520
フェザーローブ	290

素性を隠して別行動

レダ到着後は、一行を追ってくる僧兵たちに見つからないよう、ルビアやティルキスと別れて行動する。町の人々にひととおりの話を聞いたら、宿屋のカウンターで店主に話しかけて休もう。カイウスとフォレストの会話イベント後に翌朝を迎える。

↑宿屋で1泊し翌朝に町を出発する時点で、再び4人で行動できるようになる。

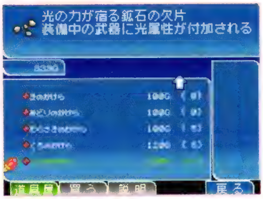
ジャンナの不穏なウワサ

カイウスたちはそれぞれがジャンナの僧兵から追われる身だが、町の南東にいる僧兵とは、普通に会話をすることができる。話しかけるたびに異なる内容を聞けるので、首都を襲うナゾの事件や教会と騎士団との関係などを把握しておきたい。

↑何度も戦っている僧兵だが、レダでは素性がばれず襲われることはない。

アーティフェイスの購入

雑貨屋の商品のうち、必ず購入しておきたいのがアーティフェイスの「白のかけら」。というのも、このあと訪れるジャンナの下水道以降の戦いで、光属性を弱点に持つ敵が多数出現するからだ。目安としてふたり分、10個ほど用意しておこう。



↑「白のかけら」はジャンナでは買えない。レダで購入を済ませておくこと。

新しい装備品をチェック

店で売られている装備品のうち、優先して購入したいのがフォレストの「バトルアックス」。彼は元々ATKとHPが高いので、ここで装備を変えておけば、ジャンナまでの戦いが格段に楽になる。それ以外のものは次のジャンナまで待っても大丈夫。

↑このあとすぐに買い替えの機会がある。パーティの戦力と相談して購入を。

入手アイテム

①タリスマン
　青のかけら
②ポイズンパウダー
③1000G
　オレンジグミ
④ライフボトル
⑤ペトリフパウダー
⑥フィートシンボル
　エリクシール
⑦サフラン
　ダークボトル
　テント
　250G
　ミックスグミ

入手レシピ

やきそば
入手 雑貨屋に話しかける（1回目）

おでん
入手 雑貨屋に話しかける（2回目）

サブイベント

『食材配達人2』 →P120

CHECK 夜の町の探索

宿屋2Fの客室で入手できる「ライフボトル」は、絵の前に立つ少女がいなくなる夜のあいだしか取ることができない。レダではイベントの流れ上、夜の探索を見落としがち。一度町を出てしまっても忘れずに回収しておこう。

Chart No. 6

SCENARIO

不穏な首都

ROUTE 首都ジャンナ

【首都ジャンナ】

ショップリスト

道具屋

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40
レモングミ	70
パイングミ	90
ミックスグミ	160
ミラクルグミ	280
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
フレアボトル	600
ハードボトル	600
ヒットボトル	600
リキュールボトル	600
テント	750

食材屋

商品名	価格
パン	10
パスタ	20
チキン	40
ビーフ	70
シャケ	50
イカ	30
エビ	60
チーズ	30
レタス	70
タマネギ	30
トマト	40
レッドスパイス	70
ブラックスパイス	70
ホワイトスパイス	70

武器防具屋(武器)

商品名	価格
プラチナソード	800
ムメイブレード	450
バトルアクス	530
シタ	430

武器屋(高級店)

商品名	価格
プラチナソード	800
ミスリルソード	1150
ムメイブレード	450
バスタードソード	1050
バトルアクス	530
ハルバード	1180
シタ	430
ミトゥム	920

武器防具屋(防具)

商品名	価格
スティールプレート	300
スティールメイル	480
スティールアーマー	520
フェザーローブ	290
フェザークローク	450

防具屋(高級店)

商品名	価格
プラチナプレート	990
プラチナメイル	1090
プラチナアーマー	1220
シルクローブ	960
シルククローク	980

騎士の遺品を届けに

ジャンナに到着後はそれぞれの目的を果たすために、ティルキスやフォレストとは別行動になる。まずはルビアとともに町中央の大公の城へ向かおう。城門を守る騎士との押し問答の最中に、黒騎士団団長のアルバートと出会うことになる。

↑辺境の村に近衛騎士が逃げていたことを知り、カイウスに疑惑の目を向ける。

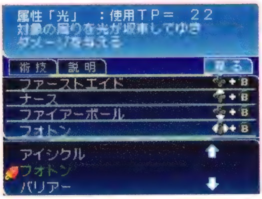
ラムラスの安否

大公の城を訪問したあとは教会でラムラスの捜索。入口の僧兵と会話をしたら、聖堂内に進むとイベントが発生する。その後再び入口の僧兵と会話をし、町の東にある港へ向かおう。アルバートの部下たちに追われるが、謎の女性に助けられる。

↑路地裏に引き入れて助けてくれるアーリアとはのちに再び会うことになる。

フォレスト捕まる

宿屋に戻るとスパイ容疑を受けたティルキスたちが襲われ、フォレストが僧兵に捕まってしまう。彼を救出するために町の外に逃れて夜を待つことになるので、このあいだに敵と戦い、ルビアがレベル15で覚える「フォトン」を習得しておこう。



↑夜に向かう下水道は光属性の攻撃が有効。町に戻るまでに覚えておきたい。

夜を待って下水道へ

教会の地下牢に忍び込むために港の下水道入口に向かうと、昼間出会ったアーリアと再会。カイウスたちの行き先が教会だと聞いて、同行を申し出てくれる。ここでアーリアが仲間に加わるので、さっそく4人分の装備を整えて、下水道に入ろう。

↑夜のあいだも町の施設は利用できる。道具や装備品の買い足しを忘れずに。

入手アイテム

❶メノウ
　緑の石
❷2000G
❸ドレインチェック　※夜限定
　パラライパウダー
❹エリクシール
❺レッドローズマリー
❻ルーンボトル

入手レシピ

サンドイッチ
入手 食材屋に話しかける（1回目）

ピザ
入手 食材屋に話しかける（2回目）

CHECK 高級武具店の利用

港の近くにある高級品を扱う武器屋と防具屋は、ジャンナを訪れた当初は利用できない。しかし、港でアルバートたちに追われるイベント終了後に出入りが可能になる。一度は品揃えを見ておこう。

CHECK 夜までの過ごし方

宿屋はテントに比べて値段が安く、ついつい利用したくなるが、泊まると必ず翌朝を迎える。フォレスト救出時は夜に潜入する必要があるため、休息を取るならフィールドに出てテントを使うこと。

CHECK 道具屋のアイテム

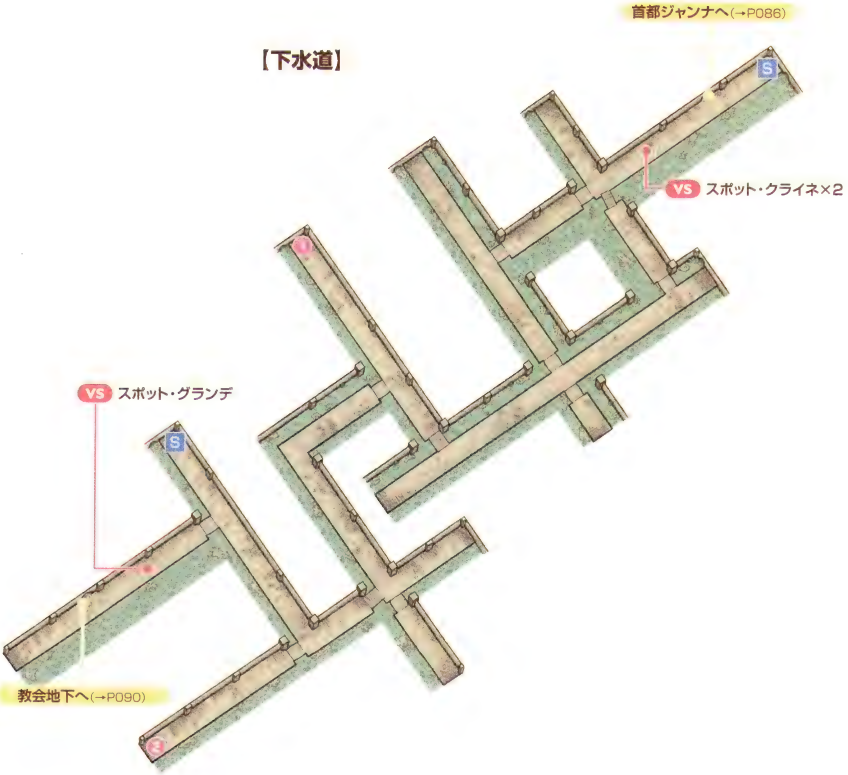
ナルスと同じくジャンナの道具屋のアイテムにも、夜でないと入手できないものがある。フォレスト救出時に、忘れずに立ち寄って黒板の裏にある「ドレインチェック」を入手しておこう。

Chapter 7

SCENARIO

潜入！下水道

ROUTE 下水道



教会地下を目指せ

フォレストが捕らわれている教会は、下水道を抜けた先にある。内部に入ったらまずは右手でセーブし、パーティを編成しなおしておこう。途中で発生する2度のボス戦に備えて、光属性の「フォトン」が使えるルビアを中心にしたメンバーで挑みたい。

↑下水道から出たら補助魔法の活用頻度が高いアーリアと入れ替えてもOK。

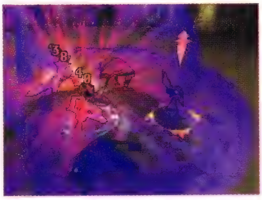
BOSS VS スポット・クライネ×2

下水道に入ってすぐに遭遇するスポット・クライネは、闇属性の術「ダークフォース」で攻撃してくる。相手はINTが高いため、術のダメージが辛い。前衛ふたりがそれぞれを攻撃して詠唱を防ぎつつ、そのあいだにルビアの術で攻撃しよう。

↑ルビアを操作して、後方から「フォトン」を連発するのがもっとも手早い戦い方。

ENEMY スポットたちを光で撃破

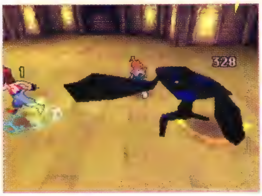
探索中に遭遇する敵は、初めに戦った相手と同じスポット・クライネと、スポット・ディアの2種類。いずれも光属性の攻撃が非常に有効なので、編成を「TP回復」にしてTP回復速度を速めておき、あとは「フォトン」で攻めれば楽に勝利できる。



↑パターン化した戦闘が通用する。教会地下の戦いに向けたレベル上げを。

BOSS VS スポット・グランデ

下水道出口まで進むと、待ち構えていたスポット・グランデとの戦闘に突入する。巨大な腕で殴りかかる、物理攻撃タイプの相手だが、幸いにも動作はゆっくり。攻撃が当たらない距離まで下がりつつ、特技や必殺技、術を組み合わせて攻撃しよう。



↑動きは単調で、かわすのは簡単。ティルキスと挟み撃ちにして攻撃しよう。

入手アイテム

1. ラベンダー
2. フェザークローク

出現エネミー

スポット・クライネ
LV15 →P175

スポット・ディア
LV17 →P175

スポット・グランデ
LV19 BOSS →P176

HP	8500	TP	0
ATK	192	DEF	218

弱点

CHECK アーリアの称号「影の功労者」

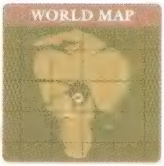
最初のスポット・クライネ戦のあと、アーリアは称号「影の功労者」を取得する。パラメータが上昇する称号なので、さっそくつけかえておこう。ちなみにこのとき、冷静沈着な彼女が乙女心を傷つけられていたく憤慨する、貴重な姿を見ることができる。

Chapter No. 8

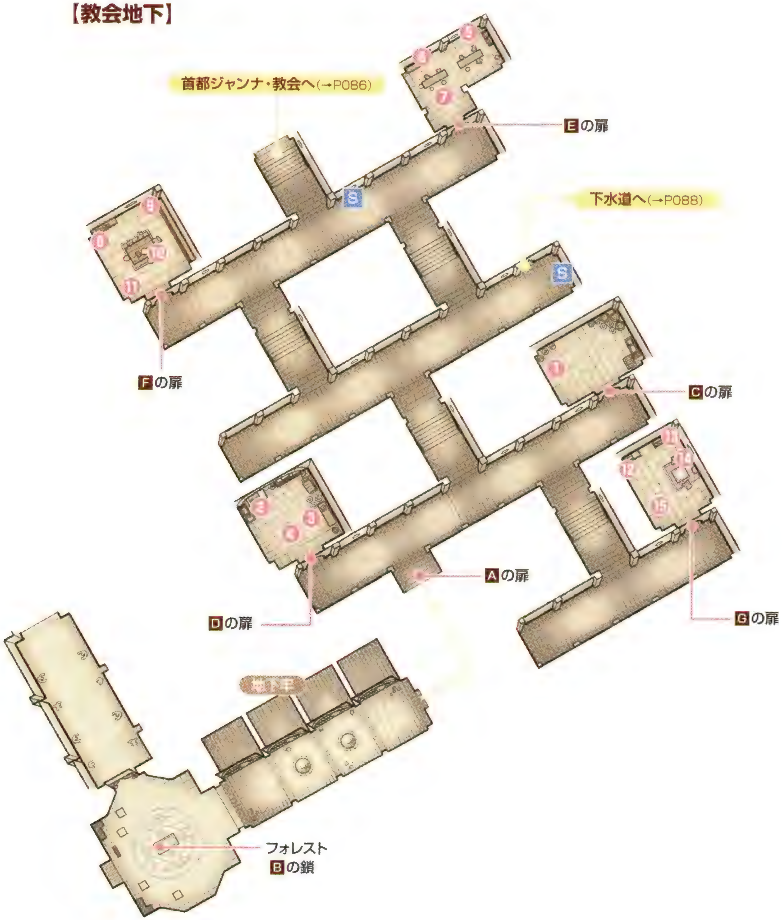
SCENARIO

レイモーンの民

ROUTE 教会地下〜首都ジャンナ〜東の橋



【教会地下】



SCENARIO

パズルを解いて扉を解除

教会地下では扉に施された仕掛けを解除して、フォレストの捕らえられている地下牢を目指す。93ページからの解除方法を参考にパズルを解き、地下牢へ進もう。各小部屋にも同様の仕掛けがあるので、すべて解除してアイテムを入手しておきい。

↑地下牢に進むと敵が出現するようになる。さきに小部屋を回っておくこと。

地下牢でフォレスト、ラムラス発見

地下牢に捕らわれているフォレストは、入口と同じ仕掛けの鎖でつながれている。こちらも93ページの解法に沿って解除。フォレストを救出したら、捕らわれていたラムラスとともに来た道を戻り、今度は脱出のために教会の聖堂側の出口を目指そう。

↑脱出開始時から敵が出現するようになる。パーティメンバーの編成を忘れずに。

ENEMY 頑丈な石像ペアに注意

教会地下に出現する敵の中で特に手強いのは、大きな体を回転させて攻撃してくるガーゴイルと、闇属性の術「ダークフォース」を使うペデスタルのペア。いずれも風属性の攻撃に弱いので、アーリアの「ウインドカッター」で応戦しよう。

↑近寄ると危険。カイウスの「魔神連牙斬」など、遠くからの攻撃がいい。

BOSS VS アルバート

教会から脱出し、橋の上まで来ると、黒騎士団団長アルバートとの戦闘になる。相手の戦法は通常攻撃のみなので大きな危険はないが、HPが多く長期戦になる。前衛の武器に「ポイズンパウダー」で毒の追加効果をつけ、効率よくHPを減らそう。

↑アルバートは毒に高い抗体を持つが、くり返し攻撃すれば毒状態にできる。

入手アイテム

1. パイングミ
2. 160G
3. リキュールボトル
4. フローライト
5. パイングミ
6. ディネイボトル
7. ルーンボトル
8. ホーリィボトル
9. レモングミ
10. アメジスト
11. ソリッドソウル
12. フレアボトル
13. 白のかけら
14. レッドセージ
15. シンクレアー

出現エネミー

僧兵・男 LV16 →P176

僧兵・女 LV15 →P176

ペデスタル LV16 →P173

ガーゴイル LV28 →P173

アルバート LV23 BOSS →P178

HP	20400	TP	240
ATK	265	DEF	295
弱点			

CHECK 「地下10Fの鍵」

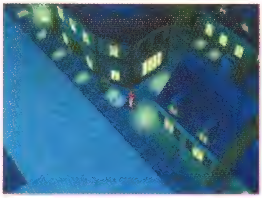
地下牢からの脱出時、レイモーンの民から「地下10Fの鍵」をもらえる。これを入手したあとはワイヤレスプレイで地下10F以降に挑戦できるようになる。

CHECK 僧兵が落とす「スペシフィック」

僧兵・男、僧兵・女が落とす「スペシフィック」は、パーティ全員のTPを最大値の30%分回復できるアイテム。入手の確率は5%と低めだが、いくつか集めておくと便利。

激流に飲まれて

アルバートを撃破後は市街地の城門まで逃げ、川に飛び込んで黒騎士団の追跡を振り切ることになる。このあとしばらくアーリアとふたりだけのパーティになってしまうため、装備の交換が必要な場合は、町の出口に向かうまでに行ないたい。



↑脱出のまえに港のセーブポイントに立ち寄って、セーブしておこう。

BOSS VS ラムラス

ジャンナ脱出後、流れ着いた先での養父ラムラスとの戦い。相手は獣人化しているためにパワーこそあるが、力押しの一手。回復はアーリアの術に任せておいて、こちらも「飛翔天駆」や「弧月斬」などの特技や必殺技でガンガン攻めれば問題ない。

↑相手は技を受けてものけぞらない。攻撃後は、すぐにバックステップで回避。

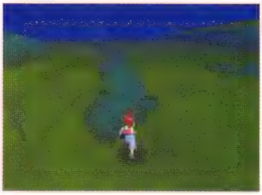
BOSS VS ロミー

ラムラス戦後に連続で発生するロミーとの戦闘では、カイウスが獣人化した状態で戦う。獣人化中にのみ使える「ビーストブロウ」が非常に強力なので、ロミーを画面端に追い詰めてⒷボタンを連打すれば、ほとんどダメージを受けずに勝利できる。

↑この戦闘では、獣人化中でもTPが減らない。「ビーストブロウ」が使い放題だ。

アーリアとのふたり旅

ロミーを退けたあとは、はぐれた仲間と合流するために、西にあるヤスカに向かう。町までの戦いはカイウスとアーリアのふたりだけ。敵の矢面に立つカイウスが集中的に狙われるので、あまり無理をせず、消耗が激しくなってきたら逃走しよう。



↑街道沿いに進めば海岸沿いにヤスカが見える。まずは町へたどり着くこと。

出現エネミー

ラムラス LV18 BOSS →P176

HP	8800	TP	0
ATK	220	DEF	140
弱点			

ロミー LV19 BOSS →P177

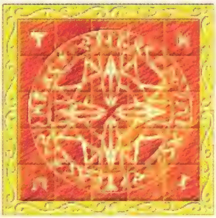
HP	18000	TP	350
ATK	196	DEF	170
弱点			

CHECK 地属性の術で戦え

ヤスカ周辺の敵に有効なのは地属性の攻撃。アーリアに「ストーンブラスト」や「ロックブレイク」をセットして戦おう。

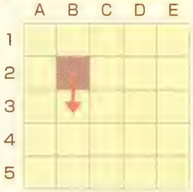
ジャンナ教会地下　仕掛けの開錠方法

教会地下の各所に設けられた仕掛けは、パネルに描かれた図柄を揃えることで開く。タッチペンか十字ボタンとⒶボタンでパネルをスライドさせて、正しい位置に移動させよう。画面右に表示される数字の手数で、すべてのパネルを正しい場所に配置させれば、仕掛けを解除することができる。



←絵柄の完成図。図柄の端から順に、最短距離で移動させていくのが解法の基本だ。

手順の見方



例「2Bを↓」の場合

手順中の数字とアルファベットはそれぞれ上図のように5×5のマス目の縦、横の位置を、矢印はパネルを動かす方向を示している。上の例のように、「2Bを↓」の場合は2Bの位置のパネルを下にひとマス分動かせばいい。また手順中で赤字で示したものは、パネルが完成位置に来ることを示す。

A の扉……開錠まで10手

初期配置

完成図

手順

1. 2Bを↓
2. 2Cを←
3. 2Dを←
4. 3Cを→
5. 3Dを↑
6. 4Cを↑
7. 4Bを→
8. 3Bを↓
9. 3Cを←
10. 4Cを↑

ポイント　パネルを動かす回数は10回で、手順も難しくないが、初期配置の4Cのパネルは絵柄の見分けがつきにくい。左右をまちがえないように注意。

B の鎖……開錠まで12手

初期配置

完成図

手順

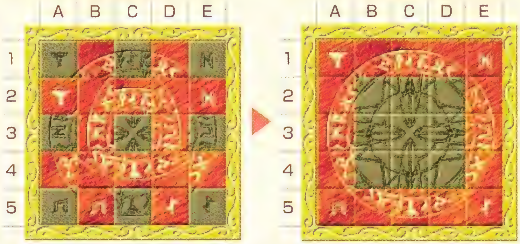
1. 4Cを↑
2. 4Bを→
3. 3Bを↓
4. 3Cを←
5. 2Cを↓
6. 2Bを→
7. 3Bを↑
8. 3Cを←
9. 4Cを↑
10. 4Dを←
11. 3Dを↓
12. 3Cを→

ポイント　パネルが空いているのは1ヵ所だけなので手順は限られる。4Cを基点に、左下のパネルから順にずらして正しい位置に置いていこう。

C の扉……開錠まで12手

入手 パイングミ

初期配置 完成図



手順

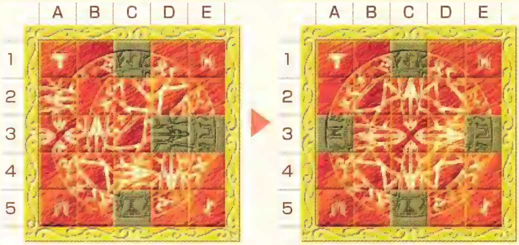
① 2Aを↑
② 2Cを↑
③ 2Eを↑
④ 2Bを←
⑤ 2Dを→
⑥ 3Bを←
⑦ 3Dを→
⑧ 5Bを←
⑨ 5Dを→
⑩ 4Bを↓
⑪ 4Cを↓
⑫ 4Dを↓

ポイント 12枚のパネルを1マスずつずらせば完成。手順では2Aの位置から順に動かしているが、外側に位置するどのパネルから動かしても大丈夫だ。

D の扉……開錠まで15手

入手 リキュールボトル、フローライト

初期配置 完成図



手順

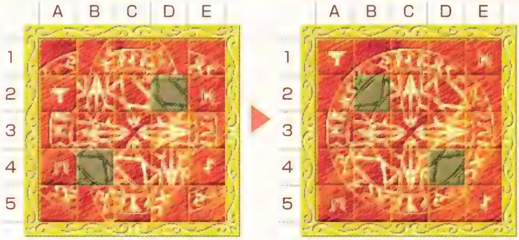
① 2Dを↓
② 2Cを→
③ 3Cを↑
④ 4Cを↑
⑤ 4Dを←
⑥ 3Dを↓
⑦ 3Cを→
⑧ 3Bを→
⑨ 3Aを→
⑩ 2Aを↓
⑪ 2Bを←
⑫ 2Cを←
⑬ 3Cを↑
⑭ 3Bを→
⑮ 3Aを→

ポイント 絵柄の右半分から順に完成させていこう。一番初めに2D以外のパネルを動かしてしまうと、その時点で失敗が確定するので注意したい。

E の扉……開錠まで20手

入手 パイングミ、ディネイボトル、ルーンボトル

初期配置 完成図



手順

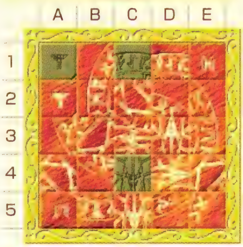
① 1Dを↓
② 1Eを←
③ 2Eを↑
④ 2Dを→
⑤ 2Cを→
⑥ 2Bを→
⑦ 1Bを↓
⑧ 1Aを→
⑨ 2Aを↑
⑩ 2Bを←
⑪ 5Bを↑
⑫ 5Aを→
⑬ 4Aを↓
⑭ 4Bを←
⑮ 4Cを←
⑯ 4Dを←
⑰ 5Dを↑
⑱ 5Eを←
⑲ 4Eを↓
⑳ 4Dを→

ポイント 右上左下に空いたふたつのエリアを中心に動かす。手順①から⑩と、⑪から⑳はどちらから行なっても解くことが可能。

F の扉……開錠まで20手

入手 ホーリィボトル、レモングミ、アメジスト、ソリッドソウル

初期配置



完成図

手順

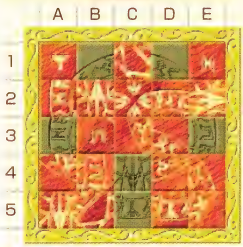
- ① 5Cを↑
- ② 5Bを→
- ③ 4Bを↓
- ④ 4Aを→
- ⑤ 3Aを↓
- ⑥ 2Aを↑
- ⑦ 2Bを←
- ⑧ 2Aを↓
- ⑨ 1Bを↓
- ⑩ 2Bを←
- ⑪ 3Bを↑
- ⑫ 3Cを←
- ⑬ 1Dを←
- ⑭ 2Dを↑
- ⑮ 2Cを→
- ⑯ 3Dを←
- ⑰ 3Cを↑
- ⑱ 4Dを↑
- ⑲ 4Eを←
- ⑳ 5Eを↑

ポイント 重要なのは1Bと3Bを動かすタイミング。左上の絵柄に気を取られて、さきに3Bを正しい位置に置いてしまうと、1Bが動かせなくなるのだ。5Cのパネルを基点に、図柄の下半分から順に揃えるとわかりやすい。

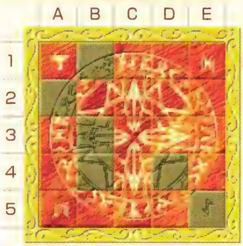
G の扉……開錠まで34手

入手 フレアボトル、白のかけら、レッドセージ、シンクレアー

初期配置



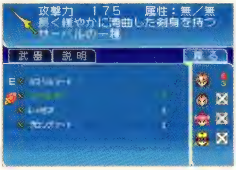
完成図



手順

- ① 4Bを→
- ② 5Bを↑
- ③ 5Aを→
- ④ 4Aを↓
- ⑤ 3Bを←
- ⑥ 3Aを↓
- ⑦ 3Cを←
- ⑧ 3Bを←
- ⑨ 4Bを↑
- ⑩ 5Bを→
- ⑪ 5Aを→
- ⑫ 4Aを↓
- ⑬ 3Aを↓
- ⑭ 2Aを↓
- ⑮ 2Dを↑
- ⑯ 3Dを↑
- ⑰ 4Cを↑
- ⑱ 5Cを↑
- ⑲ 5Dを←
- ⑳ 4Dを↓
- ㉑ 3Cを→
- ㉒ 2Cを↓
- ㉓ 1Cを↓
- ㉔ 1Dを←
- ㉕ 2Dを↑
- ㉖ 2Eを←
- ㉗ 4Eを↑
- ㉘ 3Eを↑
- ㉙ 3Dを→
- ㉚ 2Dを↓
- ㉛ 2Cを→
- ㉜ 2Bを→
- ㉝ 3Bを↑
- ㉞ 5Eを↑

ポイント 各パネルが入り組んだ位置にあるため、ほかのパネルとの兼ね合いが重要になる。ポイントとなるのは初期状態で1Cの位置にあるパネル。これをさきに正しい位置まで動かすと、奥にある2Eが動かせないままになってしまう。周囲から順に1手ずつずらしていき、完成図を目指そう。



⬅「シンクレアー」は武器覚醒に対応。脱出時の戦いに向けて必ず入手しておこう。

SCENARIO

Chart No. 9

SCENARIO

癒しの港町

ROUTE 港町ヤスカ～北の橋（フィールド）

ショップリスト

SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
アップルグミ	30
オレンジグミ	40
レモングミ	70
パイングミ	90
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
フレアボトル	600
ハードボトル	600
ヒットボトル	600
ディネイボトル	800
スペクタクルズ	10
テント	750
ルーンボトル	2500

食材屋

商品名	価格
パスタ	20
ビーフ	70
ポーク	60
マグロ	70
ミルク	40
ニンジン	20
タマゴ	10
レモン	10
バナナ	10
ダイコン	40
ミソ	50
ネギ	30
コンニャク	20
ブラックスパイス	70

武器屋

商品名	価格
ミスリルソード	1150
バスタードソード	1050
ハルバード	1180
ミトゥム	920

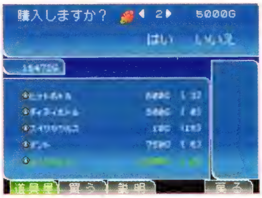
宿屋で仲間と合流

無事にヤスカにたどり着くと、町の入口でルビアと、宿屋でティルキス、フォレストと再会。5人は騎士団が総力を挙げて奪おうとする、ひとりの近衛騎士が遺した赤い石「ペイシェント」の謎を解明するために、北東にある砂漠を目指すことになる。

↑町に着けばすぐに残りのメンバーと合流でき、もとの5人パーティに戻る。

砂漠への旅の準備

次に訪れる北の門までは、かなりの距離を徒歩で進む。途中で大きな戦いも控えているので、必ずアイテム補充をしておこう。また、道具や装備の改造に欠かせない「ルーンボトル」が買えるのはここだけ。資金に余裕があれば購入しておきたい。



↑アーティフェイスを変化させたり武器の付与をもとに戻したりするのに活用。

宿屋の看板娘と会話

宿屋併設の酒場の看板娘は、ヤスカを訪れた時点からウェブサイト用のパスワードを教えてくれるようになる。パスワードはゲームの進行に合わせて発行され、条件を満たせばどこの酒場でも聞ける。各件は23ページの表で確認しよう。

↑一度聞いたパスワードは、ゲーム開始画面からも確認することができる。

BOSS VS アルバート

フィールドを北の橋まで進むと、待ち伏せするアルバートとの再戦になる。ここでのアルバートはティルキスと同じ技「アルテミスダンス」、「ケルベロスファング」を使用。「散沙雨」などヒット数の多い技で毒状態にし、しっかりガードしつつ戦おう。

↑毒状態なら数秒ごとにHPを200程度削れるので、守り主体で立ち回れる。

入手アイテム

- ❶ 白のかけら
  ライフボトル
- ❷ ドレインチェック
- ❸ ポイズンムース
  アップルグミ
- ❹ パイングミ
  レッドセージ
  ローズマリー
- ❺ ヒットボトル
  リバースドール　※夜限定
- ❻ 黄のかけら
  赤の石
  1000G

入手レシピ

やみなべ
入手 雑貨屋に話しかける（1回目）

スキヤキ
入手 雑貨屋に話しかける（2回目）

サブイベント

「サイの角」 →P121

出現エネミー

アルバート
LV25 BOSS →P178

HP	21200	TP	560
ATK	270	DEF	310
弱点			

CHECK 宿屋客室のアイテム

宿屋2Fでは受付と客室で7つものアイテムが手に入る。特に夜にのみ入手できる「リバースドール」は、戦闘不能時に自動で復活できる貴重なアクセサリーなので忘れずに。

CHECK 「やみなべ」の旨み

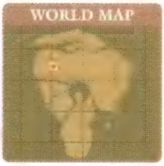
ヤスカの雑貨屋で入手できるレシピ「やみなべ」は、TPが大幅に回復するだけでなく、シークレット効果で、戦闘不能以外の状態異常を無効化することができる。終盤まで重宝するおすすめレシピだ。

Chart No. 10

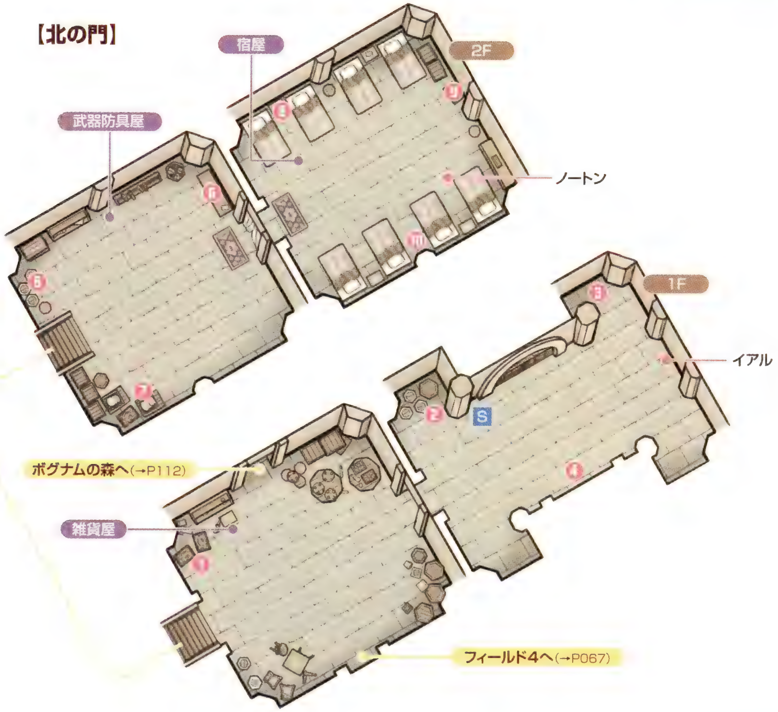
SCENARIO

北の門の大地を臨む砦

ROUTE 北の門



【北の門】



ショップリスト

SHOP LIST

雑貨屋(道具)

商品名	価格
フレアボトル	600
ハードボトル	600
ヒットボトル	600
リキュールボトル	600
ディネイボトル	800
テント	750
ポイズンパウダー	150
パラライパウダー	150
ペトリフパウダー	150
サイレスパウダー	150

雑貨屋(食材)

商品名	価格
パン	10
ライス	20
パスタ	20
ビーフ	70
ミルク	40
タマネギ	30
トマト	40
ニンジン	20
ジャガイモ	20
レッドスパイス	70
ブラックスパイス	70
ホワイトスパイス	70

武器防具屋(武器)

商品名	価格
ミスリルソード	1150
サーベル	2260
バスタードソード	1050
コラーダ	2350
ハルバード	1180
バルディッシュ	2400
ミトゥム	920
ルビーワンド	1650

武器防具屋(防具)

商品名	価格
ミスリルプレート	1660
ミスリルメイル	1660
ミスリルアーマー	2000
ミスリルローブ	1320
ミスリルクローク	1250

ボグナムの森へ続く砦

ヤスカからはるか北に位置する北の門は、背後にオーガが住む雪山を抱えた城砦になっている。ただしこの時点では、ボグナムの森がある北側に抜けることはできない。いずれ改めて訪れるのを念頭において、城門を守る人々から話を聞こう。

↑出入りは正面の大門ではなく横の通用口から。中は青騎士団が警護している。

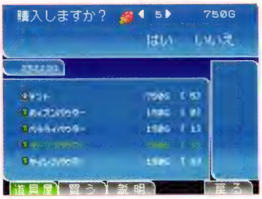
レイモーンの砂漠

北の門到着後は、レダと同じくカイウスとフォレストのみで情報収集を行なう。2Fにいる商人から東に広がる砂漠の話を聞けば、北の門での任務は完了。その後外に出ると、残りの3人と合流できる。改めて中に入り、装備品の調達などを行なおう。

↑手練の商人たちにも恐れられているという、過酷な砂漠の話を聞かされる。

ミスリル系防具は必見

北の門では場所柄からか装備品が充実しているが、特に防具に関しては、ここで買い替えるのを逃がすと、物語の後半で訪れるサンサまで購入できる場所がない。長く使うものになるので、サブイベントで資金をかせぐなどして入手しておくこと。



↑パウダー系のアーティフェイスも充実。買いだめしておいてもいい。

BOSS VS ロミー、傭兵・男×2

北の門を出て東の門の間近まで来ると、一行を待ち伏せしていたロミーとの戦闘になる。傭兵ふたりを引き連れたロミーに対して、カイウスひとりで戦うが、戦闘開始時から獣人化しているので、前回と同じく「ビーストブロウ」を主体に攻めよう。

↑さきにふたりの傭兵を倒し、ロミーとの一騎打ちに持ち込めば楽に撃破可能。

入手アイテム

1. アタックシンボル
2. 緑のかけら
3. ルビー
4. エリクシール
5. ペトリフムース
6. 黒のかけら
7. テント
8. ミックスグミ
9. 1500G
10. スペクタクルズ

入手レシピ

ビーフシチュー
入手 雑貨屋に話しかける（1回目）

スパめしバーガー
入手 雑貨屋に話しかける（2回目）

サブイベント

『布教活動』 →P121

出現エネミー

ロミー
LV25 BOSS →P177

HP	19600	TP	410
ATK	220	DEF	200
弱点			

傭兵・男
LV23 BOSS →P176

SCENARIO

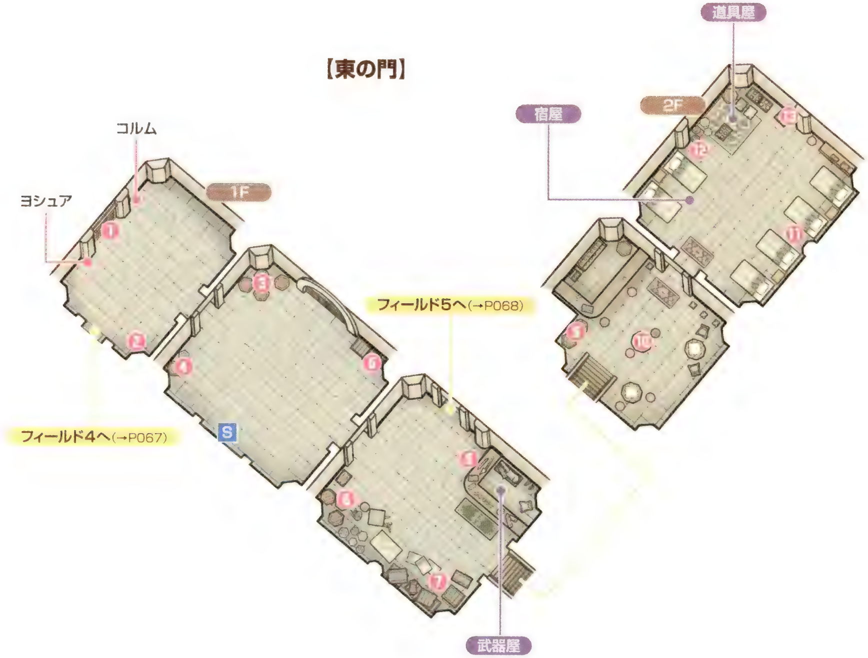
11

SCENARIO

砂漠への旅

ROUTE 東の門

【東の門】



SCENARIO

ショップリスト

SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
レモングミ	70
パイングミ	90
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
スペクタクルズ	10
テント	750
赤のかけら	100
青のかけら	100
黄のかけら	100
緑のかけら	100
紫のかけら	100
黒のかけら	120
白のかけら	120

武器屋

商品名	価格
サーベル	2260
コラーダ	2350
バルディッシュ	2400
ルビーワンド	1650

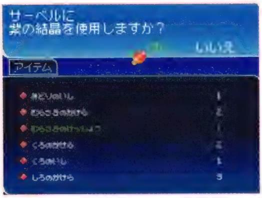
兵士にワイロを握らせて……

東の門での目的は、城門の東に広がる砂漠に抜けること。砂漠側の出入口は兵士がふさいでいるので、話しかけて通してもらおう。この際ティルキスが機転を利かせて兵士にお金を握らせるが、実際には所持しているガルドが減ることはない。

↑兵士に話しかければ目的は果たせるが、内部の探索も忘れずに。

武器強化の準備

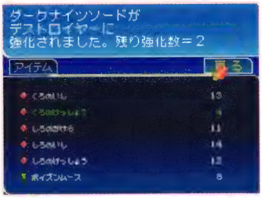
砂漠に出現する敵は、光属性と雷属性を弱点とするものが多い。武器を買い替えるだけでなく、それぞれの属性を付与させておこう。ヤスカから北の門を経て東の門までの3つの拠点で、武器変化関連のアイテムが揃うので、それらを活用したい。



↑「かけら」を「石」、さらに「結晶」へと変化させて使うと高い効果を発揮する。

レベル上げを兼ねたサブイベント

東の門で受けられるサブイベント『ミーナのお願い』は、ヤスカと東の門の長距離を往復するもの。物語の後半で船を使えるようになると移動が多少楽になるが、次の砂漠での戦いに向けたレベル上げを兼ねて、この時点で終わらせておくといい。



↑報酬の「ナイツソード」は武器覚醒にも対応した優れもの。入手は不可欠。

砂漠北側の崖

砂漠の北側にそびえる崖は、背後に続くアルガムの森と、レイモーンの民の地を隔てる壁。画面では森の入口を確認することはできるが、実際はまだ立入ることはできない。東の門から砂漠に出たら、まずは海岸沿いにまっすぐ南下しよう。

↑一度外に出ると東の門には戻れなくなってしまう。やり残しのないように。

入手アイテム

1. エリクシール
2. ポイズンムース
3. 青の石
4. 赤の石
5. ベルベーヌ
6. オパール
7. サイレスムース
8. デリスエンブレム
9. ライフボトル
10. フルーツサンドのレシピ
11. 1500G
12. やきざかなのレシピ
13. アップルグミ

入手レシピ

フルーツサンド
入手 宿屋受付正面のテーブルを調べる

やきざかな
入手 道具屋の壺を調べる

サブイベント

『ミーナのお願い』 →P122

SCENARIO

CHECK カイウスの獣人化

レイモーンの砂漠に入ってからしばらく進むと、自動的にキャンプスキット(33)「獣人化の特徴」が発生。このイベント以降、フォレストだけでなくカイウスも、戦闘中に「獣人化」が使用できるようになる。

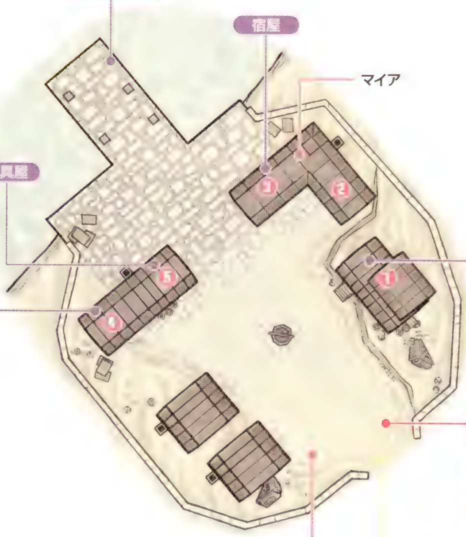
Chart No. 12

SCENARIO

砂漠の交易地

ROUTE 砂の町ラウルス

【砂の町ラウルス】



ショップリスト

SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
レモングミ	70
パイングミ	90
ミックスグミ	160
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
フレアボトル	600
テント	750
ルーンボトル	2500
ポイズンチェック	100
パラライチェック	100
ストーンチェック	100
ドレインチェック	100

食材屋

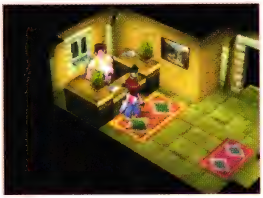
商品名	価格
パン	10
ライス	20
チキン	40
ビーフ	70
ポーク	60
マグロ	70
タマネギ	30
ニンジン	20
ジャガイモ	20
リンゴ	20
レモン	10
イチゴ	10
バナナ	10
レッドスパイス	70
ブラックスパイス	70

武器屋

商品名	価格
バゼラード	4600
シャムシール	3200
ツヴァイハンダー	3380
ラビリス	3450
ワズラ	3340

廃墟への足がかり

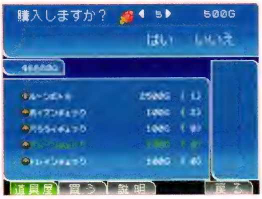
東の門を抜けたあとの目的地は、砂漠中央にあるレイモーンの都市の廃墟。そのため、この時点では必ずしもラウルスを経由する必要はない。しかし、宿屋での休息と次の戦いに備えた準備も兼ねて、砂漠を探索するまえに立ち寄っておくといい。



↑何度も砂漠を横断することになる。このラウルスを拠点にしよう。

アクセサリーは必須

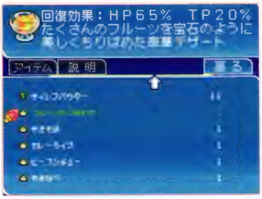
砂漠での戦いでもっともやっかいなのが、デスシーカーの石化攻撃。複数のメンバーの動きが封じられると、致命的な事態になりかねない。石化攻撃を無効化できる「ストーンチェック」を、少なくとも主要メンバーの分は購入しておくこと。



↑安価なものなので、できれば5個。ついでにほかの種類も揃えておきたい。

フルーツ系食材は要チェック

ラウルスの食材屋は、各地の食材屋と比べ、特にフルーツ類が充実している。フルーツを使った料理は効果のわりに材料費が安い手軽なものが多く、長旅には欠かせない。レイモーンに向かうまえに食材屋に立ち寄り、料理のストックをしておこう。



↑食材屋で入手できる「フルーツもりあわせ」のレシピでさっそく調理しよう。

謎の男ベクター

町の入口にいるベクターは、一攫千金を夢みてラウルスにやってきた人間のひとり。一行がレイモーンに向かうと姿を消すが、のちに再会し、彼が発見した古文書をゆずってもらえるようになるのだ。この時点では名前だけ記憶に留めておこう。

↑サブイベント『レイモーンの秘宝』への伏線が少しだけ語られる。

入手アイテム

- ❶ セボリー
  - レモングミ
  - パラライパウダー
- ❷ 青の石
  - 黄の石
- ❸ ライフボトル
  - ガーネット
- ❹ 50G
  - パイングミ
- ❺ ペトリフパウダー
  - 黒のかけら

入手レシピ

フルーツもりあわせ
入手 食材屋に話しかける（1回目）

カレーライス
入手 食材屋に話しかける（2回目）

サブイベント

『砂のユリ』 →P122

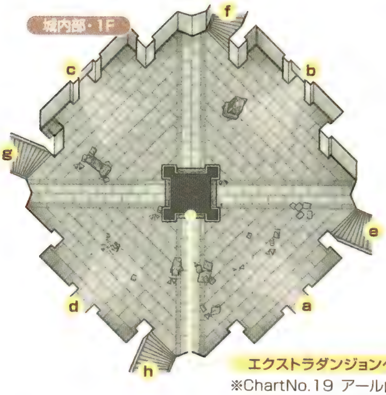
Chart No. 13

SCENARIO

失われた文明を求めて

ROUTE 廃墟レイモーン～東の門

【廃墟レイモーン】



エクストラダンジョンへ(→P126)
※ChartNo.19 アール山で手に入る「エクストラキー」が必要

⑫ ※サブイベント『ご先祖様の書物』(→P123)開始後に入手可能

VS ルキウス、僧兵・男×2

砂漠に埋もれた廃墟へ

レイモーンには話を聞くべき住人はいない。アイテムを入手したらまっすぐに中央の城内部・2Fの図書室へ向かおう。部屋につくと異端審問官のルキウスとロミーが現われ、ルビアを人質に「ペイシェント」の引き渡しを求められ、戦闘に突入する。

↑ルビアと引き離され、続くルキウスとの戦闘では彼女は参戦できなくなる。

BOSS VS ルキウス、僧兵・男×2

ルビアがパーティにいる場合、代わりに4人目のメンバーが参戦するルキウス戦。相手は距離を取ると術を使ってくるので、さきに僧兵を倒し、接近戦に持ち込むこと。多用するガードは、ガードクラッシュや「ビーストブロウ」で対処したい。

↑特技はほぼガードされる。ため攻撃などで少しずつHPを減らしていこう。

取引のために東の門へ

ロミーにさらわれたルビアを取り戻すため、レイモーンを出たら東の門を目指す。このとき消耗が気になるなら一旦ラウルスに戻り、回復とアイテムの補給をしておこう。東の門でのイベント後は、そのまま次の目的地、サンサを目指すことになる。

↑東の門へ向かう坂の途中でロミーが待ち伏せし、そのまま戦闘に突入する。

BOSS VS ロミー、僧兵・男、僧兵・女

東の門でのロミーとの3度目の戦いも、弱点の光属性で攻めるのが王道。砂漠の敵への対策で武器に光属性を付与しているなら、その武器で戦おう。さきに僧兵を片づけて接近し、相手が術を使えなくしたら、あとはガードを崩していくのみだ。

↑やっかいなガードとため攻撃には「獣人化」して「ビーストブロウ」が有効。

入手アイテム

1. ブルータリスマン
2. マーボーカレーのレシピ
   グレイシャルアイ
   黄の石
3. ベルガモット
4. テント
5. ステーキのレシピ
6. ホワイトスパイス
7. エリクシール
   紫の石
   400G
8. 白の石
9. アップルグミ
   セボリー
10. パナシーアボトル
11. フローライト
12. ヌアザの本
13. 地下20Fの鍵

入手レシピ

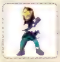
マーボーカレー
入手 右上の小部屋内、ベッドの脇を調べる

ステーキ
入手 左下の小部屋の外壁を調べる

サブイベント

『レイモーンの秘宝』 →P123

出現エネミー(レイモーン)



ルキウス
LV29 BOSS →P178

HP	20400	TP	490
ATK	270	DEF	240
弱点			

僧兵・男
LV23 BOSS →P176

出現エネミー(東の門)

ロミー
LV31 BOSS →P177

HP	20400	TP	550
ATK	260	DEF	240
弱点			

僧兵・男
LV24 BOSS →P176

僧兵・女
LV23 BOSS →P176

Chart No.
14

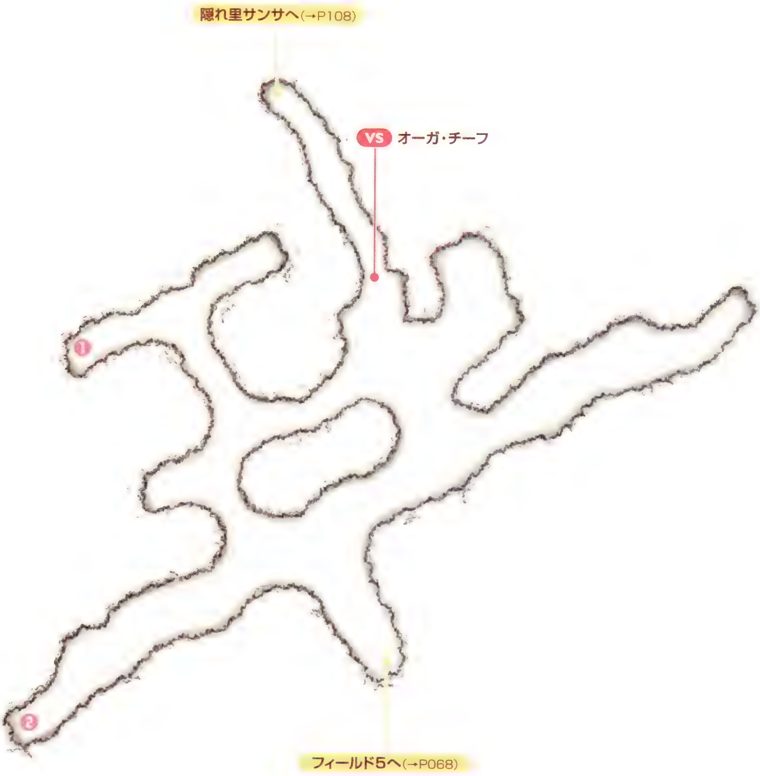
SCENARIO

吹雪の中の旅

ROUTE アルガムの森

SCENARIO

【アルガムの森】



砂漠北に広がる雪の森へ

レイモーンの隠れ里・サンサに通じる森は、砂漠の北側の崖からつながっている。さほど広くなく、出現する敵の種類も少ないので、一気に北側の出口を目指そう。入口から時計回りに進み、アイテムを回収しながらサンサを目指すと効率がいい。

↑東の門側からフィールドを進む際は蛇行したルートなので迷わないように。

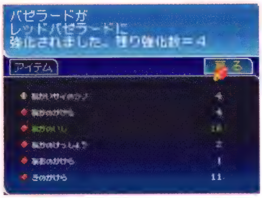
アイテム回収を忘れずに

アルガムの森で入手できるアイテムは、通常攻撃と技でのダメージを無効化できる「フォースリング」と、フォレストの武器「ルアリッドレイジ」。後者はアルガムの森に出現する敵に有効な火属性武器だ。入手したらすぐ装備しなおしておこう。

↑「フォースリング」は続くボスとの戦いのために前衛メンバーに装備。

ENEMY 火属性攻撃で攻めろ

アルガムの森に出現する敵は、オーガ・チーフ以外はすべて火属性が弱点。ルビアの術はもちろん、武器に赤のアーティフェイスをつけると非常に有利になる。手持ちがなくてもオーガが落とす「赤の石」を集めれば、簡単に属性武器が完成するだろう。



↑「石」の属性付与値は「かけら」の2倍。武器そのものの威力も大きく上昇する。

BOSS VS オーガ・チーフ

出口付近で登場するオーガ・チーフは体こそ大きいが、ガードもせず、ひたすら殴りかかってくるだけの単純な攻撃パターンしか持たない。出が早く威力の大きいカイウスの「虎牙破斬」やフォレストの「裂旋斧」で、反撃の隙を与えずに攻撃していこう。

↑こちらの攻撃中も構わず殴ってくる。攻撃が出るまでが長い技は避けたい。

入手アイテム

1. フォースリング
2. ルアリッドレイジ

出現エネミー

ブチュゴブリン LV26 →P168

ホワイトウルフ LV27 →P170

オーガ LV29 →P174

オーガ・チーフ LV30 BOSS →P174

HP	18500	TP	0
ATK	490	DEF	335
弱点			

CHECK 休息はラウルスで

アルガムの森に向かう時点では、まだ東の門に戻ることはできない。ロミー戦のあとで休息を取りたいなら、再びラウルスまで引き返そう。

Chart No. 15

SCENARIO

レイモーンの隠れ里

ROUTE 隠れ里サンサ～砂の町ラウルス

【隠れ里サンサ】

ショップリスト

SHOP LIST

道具屋

商品名	価格
レモングミ	70
パイングミ	90
ミックスグミ	160
ミラクルグミ	280
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
テント	750
ガーネット	100
アクアマリン	100

武器防具屋（武器）

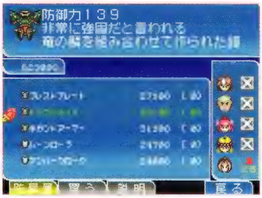
商品名	価格
バゼラード	4600
デュランダル	6500
ツヴァイハンダー	3380
ドラゴンベイン	4160
ラビリス	3450
パニッシャー	4300
ワズラ	3340
エクスターペイト	5400

武器防具屋（防具）

商品名	価格
ブレストプレート	2710
ドラゴンメイル	2810
ギガントアーマー	3130
ムーンローブ	2470
アンバークローク	2400

長老が語る「生命の法」

サンサを訪れるとイベントが発生し、長老の家に招かれる。そこで生命の法に関する話を聞いたら、次はトールスを追って再びラウルスに戻ることになる。サンサを出るまえに一旦武器屋と防具屋に立ち寄り、装備品の新調を忘れないように。



↑店で購入できる防具としてはサンサのものがもっとも高性能。全員分を調達。

BOSS VS トールス

ラウルスに引き返した直後に待っているトールスとの戦いは、フォレストひとりで挑む。戦闘開始時にはHP・TPともに全快。あらかじめ獣人化するうえに、獣人化中もTPが減らないため、「ビーストブロウ」の連発だけで楽に勝利できる。

↑見かけはすごいが戦いの腕はフォレストより格下。一気に決着をつけよう。

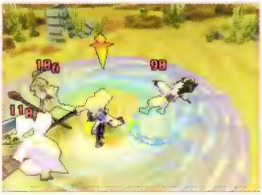
BOSS VS 黒騎士×4

トールス撃破後に宿屋に泊まると、翌朝に黒騎士団の襲撃を受ける。黒騎士たちは直接攻撃のみで戦うが、ATKが高い相手なので、こちらも強力な技で応戦しよう。トールス戦後に一度町の外に出て、セーブやアイテムの補充をするのを忘れずに。

↑大人数で混戦になるのを活かし、攻撃範囲の広い技でまとめてダメージを。

BOSS VS アルバート、黒騎士×2

黒騎士戦に引き続き、アルバートとの最後の戦いに。これまでと異なり、毒攻撃への耐性を備えて挑んでくる。また、使用する技には「ヘラクレスブロウ」が加わるため、安易に接近すると危険。前衛ふたりで前後を固め、相手の攻撃を牽制しよう。



↑「ヘラクレスブロウ」は周囲に効果が及ぶ大技。確実に封じ込めたい。

入手アイテム

- ①エスプリッソ
- ライフボトル
- 黒の石
- ②エリクシール
- ③デラックスピザのレシピ
- パラライムース
- ④青のかけら
- 500G
- かいせんサラダのレシピ
- ペトリフムース

入手レシピ

デラックスピザ
入手 宿屋１Fカウンター横を調べる

かいせんサラダ
入手 宿屋2Fのベッドの脇を調べる

サブイベント

『ご先祖様の書物』 →P123
『サイムを探せ！』 →P124

出現エネミー

トールス
LV29 BOSS →P178

HP	15000	TP	0
ATK	330	DEF	285

弱点

黒騎士
LV31 BOSS →P177

HP	4000	TP	0
ATK	230	DEF	290

弱点

アルバート
LV35 BOSS →P178

HP	23000	TP	350
ATK	405	DEF	300

弱点

CHECK 称号「地獄耳」
フォレストの称号「地獄耳」は、サンサからラウルスに戻るあいだのキャンプスキット(43)でしか手に入らない。期間が限られているので注意しよう。

CHECK 港に船が戻る
アルバートを倒すと各地の港で定期船が利用できるようになる。次に向かうジャンナ行き航路をさっそく利用してみよう。

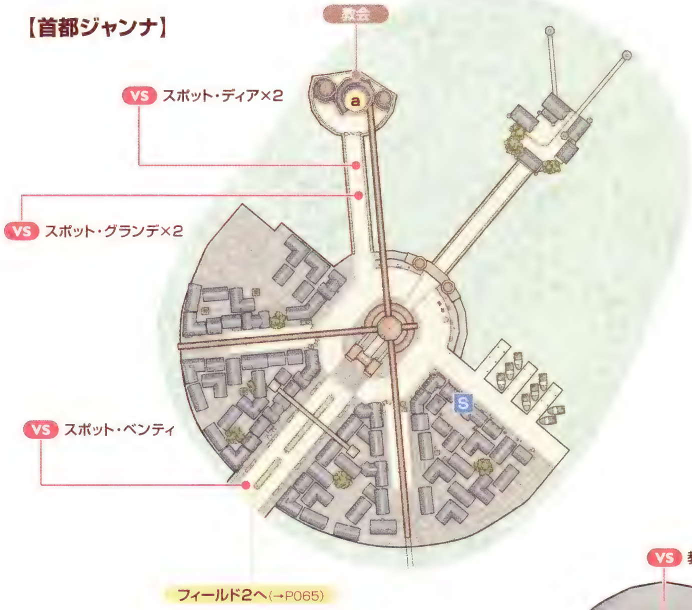
Chart No. 16

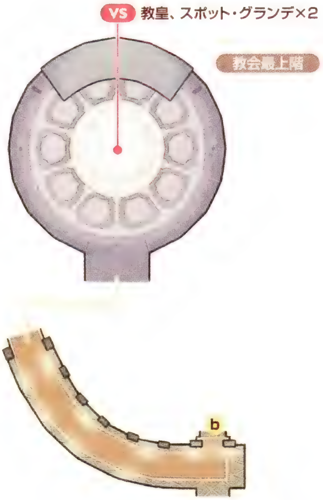
SCENARIO

首都潜入作戦

ROUTE 首都ジャンナ～教会～北の門

【首都ジャンナ】





教皇を止めに教会へ

船でジャンナの港に到着したら、教皇の行なう生命の法を阻止するために教会へ向かう。内部に潜入するとすぐにルキウスとの戦いがあるので、港でセーブしておくこと。教皇を撃破して町から脱出後、今度はアデルハビッツを目指すことになる。

下水道からあふれたスポットは以前よりも凶暴。ジャンナ脱出時に出没する。

BOSS VS ルキウス、キャッスルゴレム×2

教会を聖堂まで進むと、キャッスルゴレム2体を従えたルキウスとの戦闘になる。術はアクセサリー「オパール」や「サードニックス」で軽減し、キャッスルゴレムから撃破。ルキウスひとりになったら、ガードを崩しながら強力な技で攻めよう。

アーリアの「アグリゲットシャープ」でATKを上げて一気に片をつけたい。

BOSS VS 教皇、スポット・グランデ×2

教会最上階で待ち受ける、教皇との戦い。スポット・グランデ2体は、倒しても何度も復活する。パーティメンバーの作戦を「同じ敵を倒せ」にし、教皇に狙いを絞ること。敵3体から集中攻撃を受けながらの戦闘になるので、行動指示による回復は必須だ。

仲間に指示を出して回復アイテムを使用。早めの対応で難敵を乗り切ろう。

BOSS VS スポット・ベンティ

ジャンナ外の橋まで逃げて来ると、待ち構えるスポット・ベンティとの戦闘になる。ほとんどガードをしない相手の行動パターンに合わせて、威力重視の術技で応酬しよう。ルビアの光属性の術「レイ」も織り交ぜ、確実にHPを削っていきたい。

立ち回りはスポット・グランデと同様、突き出す腕に注意すれば大丈夫。

出現エネミー

スポット・ディア
LV29 →P175

スポット・グランデ
LV30 →P176

ルキウス
LV35 BOSS →P178

HP	21500	TP	690
ATK	190	DEF	195
弱点	(icons)		

キャッスルゴレム
LV32 BOSS →P174

教皇
LV38 BOSS →P178

HP	23800	TP	750
ATK	206	DEF	215
弱点	(icons)		

スポット・グランデ
LV19 BOSS →P176

スポット・ベンティ
LV35 BOSS →P176

HP	19800	TP	290
ATK	520	DEF	330
弱点	(icons)		

サブイベント

「北の守護者」 →P124

CHECK 町でのスポット戦

教皇撃破後には町にスポット・ディア、スポットグランデが出現する。また教会の橋で、必ずスポット・ディア2体、スポット・グランデ2体との戦闘になるので、教会脱出まえに聖堂でセーブしておきたい。

CHECK 雪山越えは2ルート

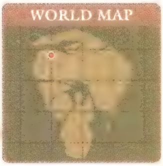
アデルハビッツへ向かうには、東の門からボグナムの森を通り抜ける以外に、アルガムの森を越えてサンサを経由するルートがある。敵の平均レベルが低いほうを取るならアルガムルートを、同時にサブイベント「北の守護者」をこなしたいならボグナムルートを選ぶといい。いずれの場合も一旦ジャンナから脱出したあと、再び港に戻って定期船を利用すると便利だ。

Chart No. 17

SCENARIO

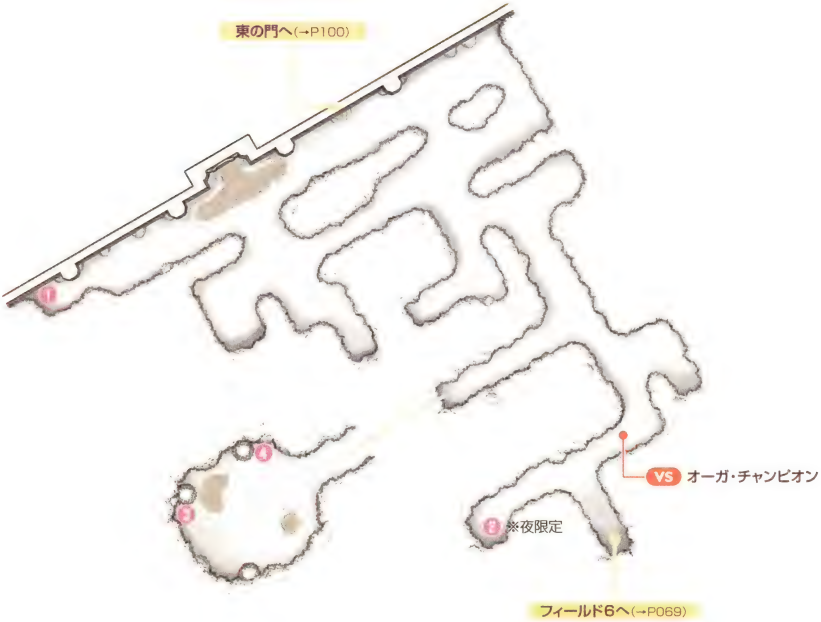
極北の地へ

ROUTE ボグナムの森



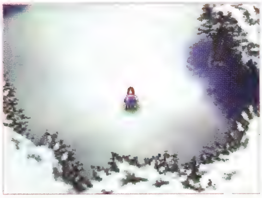
SCENARIO

【ボグナムの森】



時計回りに進んで脱出

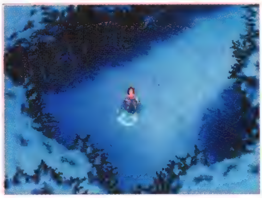
ボグナムの森はアルガムの森に比べて若干ルートが複雑。迷う心配を感じたら、城壁から壁沿いに時計回りに進めば、ほぼ最短距離で通り抜けることが可能だ。出現する敵は火属性を弱点とするものがほとんどなので、武器や術の準備も忘れずに。



↑通路の先まで見通しが利かない。袋小路に迷い込まないように注意したい。

アイテム入手なら夜に攻略

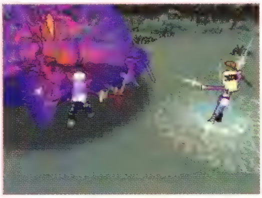
入手できるアイテムのうち、フィールド6側の出口近くにある「レッドセボリー」だけは、夜でないと発見できない、「アイテムマーカー」タイプのもの。もしも攻略しているのが昼間なら、一旦出口まで進んでから、夜を待って取りに戻ろう。



↑ステータスを上昇させる貴重なアイテムなので取り逃しがないように。

ENEMY 巨大生物を探せ

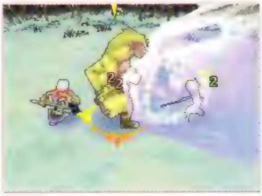
広場にのみ出現するスティンローパーは、必ずバックアタックで出現し、長い射程を活かした攻撃を仕掛けてくる。しかし、ATKを50も上昇させる防具「デスペラード」を落とすことがある。「テクニカルリング」を装備して戦いを挑みたい。



↑すべての敵の中でも珍しく、闇属性が弱点。アーリアの腕の見せどころ。

BOSS VS オーガ・チャンピオン

出口付近まで進むと、待ち受けるオーガ・チャンピオンとの戦闘になる。光以外の全属性に耐性を持つので、術はルビアの「レイ」が不可欠。前衛となるふたりのメンバーでカウンター攻撃を行ない、強力な攻撃を防ぎつつ術を叩き込もう。



↑ほとんどガードせず殴るのみ。こちらも前後からの技の応酬で対応したい。

入手アイテム

1. クリーヴァ
2. レッドセボリー　※夜限定
3. アワーグラス
4. バロンソード

出現エネミー

ブチュゴブリン LV26 →P168

ホワイトウルフ LV27 →P170

オーガ LV29 →P174

アイスリザード LV31 →P169

グラスルーダ LV33 →P171

スティンローパー LV40 →P172

オーガ・チャンピオン LV36 BOSS →P175

HP	20000	TP	0
ATK	550	DEF	348
弱点			

CHECK 称号「雪国育ち」

アーリアの称号「雪国育ち」は、キャンプスキット(48)で手に入る。アデルハビッツに到着するまえに、忘れずにテントを使おう。

CHECK アルガムルートの敵

アルガムの森を通過してアデルハビッツを目指す場合、通常の敵は初めにサンサを目指したときと同じ。しかし、オーガ・チーフが出現した場所でオーガ・チャンピオンと戦うことになる。いずれのルートでもボスとの戦いは避けられないのだ。

Chart No. 18

最果ての町

ROUTE 最果ての町アデルハビッツ

【最果ての町アデルハビッツ】

ショップリスト

SHOP LIST

雑貨屋（道具）

商品名	価格
レモングミ	70
パイングミ	90
ミックスグミ	160
ミラクルグミ	280
ダークボトル	250
ホーリィボトル	250
パナシーアボトル	150
ライフボトル	400
テント	750
メノウ	100
フローライト	100
フィートシンボル	100
タリスマン	100
クロクマーク	100
ソリッドソウル	100

雑貨屋（食材）

商品名	価格
パン	10
ライス	20
チキン	40
ポーク	60
シャケ	50
イカ	30
エビ	60
チーズ	30
レタス	70
タマネギ	30
トマト	40
キャベツ	50
タマゴ	10
ブラックスパイス	70
ホワイトスパイス	70

武器屋

商品名	価格
グラディウス	8800
ファルクス	8840
バハムートティア	9200
エンペリアルレイ	7200

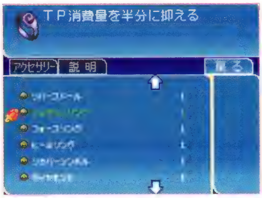
100年前の宰相クベール

アデルハビッツではまず町の入口付近にある、クベールの家を訪れよう。100年前の獣人戦争を体験したという彼の口から、生命の法の謎と、教皇がしようとしていたこと、さらには行方をくらました国王の本当の狙いについて聞くことができる。

↑激動の歴史を見てきたはずの人物だが、現在はその面影はまったくない。

最強のプリセプツの伝授

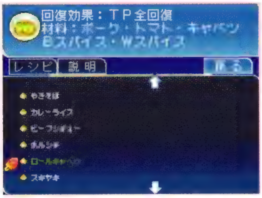
クベールとの面会では、ルビアとアーリアにそれぞれ「セイクリッドシャイン」と「テンペスト」の術が伝授される。前者は光属性、後者は風属性を持つ全体攻撃の術。莫大なTPを消費するが、申し分のない威力を誇る最強の攻撃プリセプツだ。



↑「エメラルドリング」を「フェアリィリング」に変えて装備し消費TPを軽減しよう。

店売り武器の強化

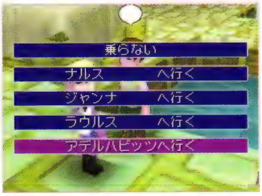
アデルハビッツは店売りの品では最強の武器が揃っている。最終目的地となるアール山に向かうまえに、必ず武器を買い替えておこう。なお、アール山は敵の弱点属性がまちまち。しかし、ボスとの戦いを優先して光属性を付与しておくのが安全だ。



↑もらったばかりのレシピ「ロールキャベツ」用の食材を中心に揃えておこう。

アール山のふもとへ

アール山の登山口のあるフィールド4へは、アデルハビッツの港からヤスカに行き、徒歩で北上するか、ラウルスから東の門を通過するかのルートが便利。まだ終わらせていないサブイベントがあるならそれらをこなしつつ、山のふもとを目指そう。



↑一度訪れると船のルートが使えるようになるため、行き来が格段に楽に。

入手アイテム

- ❶ 赤のかけら
  - サードニックス
  - 150G
- ❷ テント
  - デリスエンブレム
  - パイングミ
  - 紫のかけら
  - ポイズンパウダー
- ❸ アワーグラス
  - 緑の石
- ❹ トパーズ
- ❺ ベルガモット
  - エンジェルフェザー
  - 白の石
  - アクアマリン

入手レシピ

かつどん
入手 雑貨屋に話しかける（1回目）

ロールキャベツ
入手 雑貨屋に話しかける（2回目）

サブイベント

『伝説の鉱石』 →P125

CHECK ルビアの防具をゲット

アデルハビッツの宿屋2Fのベッドの間では、ルビアの防具「エンジェルフェザー」が手に入る。守備力は「ムーンローブ」に劣るが、すべての属性攻撃のダメージを25％軽減できる優れものだ。

CHECK 船の航路

世界各地にある港は以下の5つ。サブイベントを効率よくこなすためにもうまく利用したい。

港のある町	参照ページ
ナルス	→P080
ジャンナ	→P086
ヤスカ	→P096
ラウルス	→P102
アデルハビッツ	→P114

CHAPTER 19

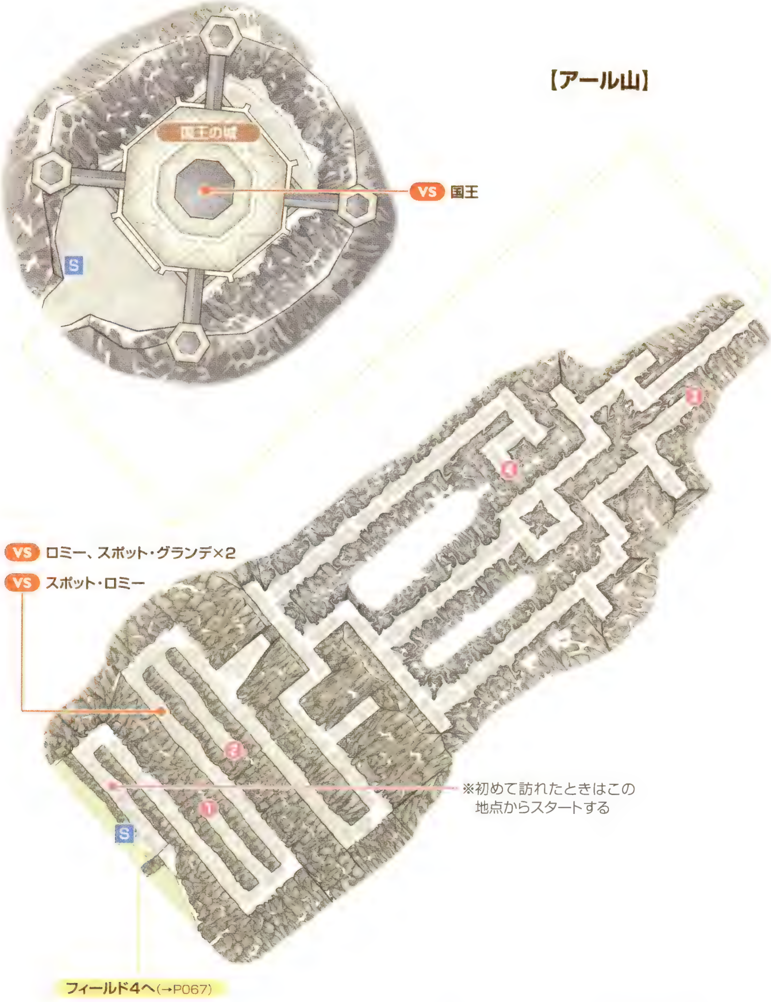
SCENARIO

国王との対決

ROUTE アール山

WORLD MAP

【アール山】



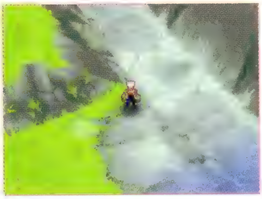
アール山の山頂へ

国王が隠れ住むのはアール山の山頂。生命の法を行なおうとする彼を制止するため、山頂の城を目指そう。ふもとからの長い道のりのあいだに、ロミーとの2度の戦闘がある。スタート地点から登山口側に少し戻り、山麓で必ずセーブしておくこと。

↑敵は格段に強くなる。戦闘が辛ければアデルハビッツ付近でレベル上げを。

複雑なルートを効率的に

アール山は道が迷路のように入り組んでいるうえに単調な景色で、戦闘に集中していると自分の居場所を見失いやすい。別れ道や袋小路になった小道を目安にして現在地を確かめながら、アイテムを入手しつつ山頂までのルートをたどろう。



↑迷ったらマップの左下を目指して進むとセーブポイントまで引き返せる。

ENEMY 強力な攻撃で敵を撃破

全域に渡って出現するミラゴイルとドレステブルのコンビ、山頂側にいる近衛騎士は、アール山の敵の中でも特に手強い相手。ただしいずれも雷属性を弱点にしているので、アーリアがレベル33で覚える「スパークウェブ」が強力な武器になる。

↑光属性も有効だが消費TPと効果のバランスを考えるとこちらも捨てがたい。

BOSS VS ロミー、スポット・グランデ×2

山麓から少し登った地点で登場するロミーに対しては、術を使わせないよう、接近した状態を保って戦おう。敵に囲まれても複数を攻撃できるティルキスの「ピショップスリング」と、相手を吹き飛ばして体勢を崩すカイウスの「粋護陣」を活用したい。

↑習得したてのルビアの「セイクリッドシャイン」も絶大な効果を発揮する。

入手アイテム

1. クローナシンボル
2. ソウルイーター
3. キャバリアー
4. エメラルドリング

出現エネミー

スポット・グランデ LV31 →P176

キャッスルゴレム LV32 →P174

ドレステブル LV35 →P174

キラーオーガ LV37 →P174

ナイトオウル LV39 →P171

ミラゴイル LV40 →P173

近衛騎士 LV42 →P177

ロミー LV42 BOSS →P177

HP	26500	TP	690
ATK	395	DEF	325
弱点			

スポット・グランデ LV33 BOSS →P176

CHECK ロミーが持つ「エクストラキー」

ロミーを倒したときに手に入る「エクストラキー」は、エクストラダンジョン(→P126)に入るために使用する。入手したらレイモーンの城1Fの柱から内部へ進もう。

SCENARIO

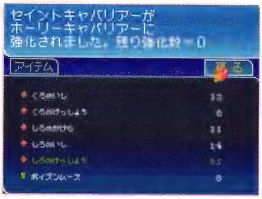
BOSS VS スポット・ロミー

正体を現わしたロミーとの最後の戦い。ATKやDEFは大幅に増しているが、その分攻撃は単調になり、ほどんどガードもせずに殴るのみ。「獅子戦吼」、「天地猛爪撃」、「獅吼滅龍閃」など、攻撃時間が短かく単発の威力が高い技を使い、力押しで攻めよう。

↑画面の角まで追い詰めれば技で吹き飛ばすことはなく、楽に攻撃できる。

山頂のセーブポイントを拠点に

山頂にたどり着いたら、国王との戦いに向けて最後の準備を行なおう。アール山の途中で入手できるカイウスの武器「キャバリアー」をはじめとするメンバーの武器に、それぞれ「白の結晶」をできる限り使用し、光属性の強化をしておくこと。



↑「白の結晶」は近衛騎士やキラーオーガ、スポットグランデから入手可能。

BOSS VS 国王

国王は高い威力を誇る「メテオスォーム」、「ゲートオブカオス」などの術を多用する。こちらは、術防御力を上げる「アンチマジック」、戦闘不能から自動復活する「アンジェラス」で守りを固めよう。各種の状態異常を防ぐ「クローナシンボル」などのアクセサリーも必須だ。また相手は移動時に画面内をワープするため、発動に時間がかかる技は当てにくい。特にHPが半分を切るとワープの頻度が高くなり、必殺技や奥義までつなげても、ほとんど空振りしてしまう。「飛天翔駆」などの一撃の威力の高い特技や、大ダメージを逆手に取り、獣人化しての「ビーストブロウ」で、確実に追撃していきたい。

↑状態異常の中でも特に生死に直結する毒と石化の対策は忘れず行ないたい。

↑回復の術を使えるキャラクターを操作すれば味方の危機にすぐ対処できる。

出現エネミー（アール山）

スポット・ロミー
LV38 BOSS →P177

HP	29500	TP	495
ATK	600	DEF	380
弱点			

出現エネミー（国王の城）

国王
LV48 BOSS →P178

HP	40000	TP	999
ATK	340	DEF	305
弱点			

CHECK 料理効果で有利に

アデルハビッツの雑貨屋でレシピがもらえる「ロールキャベツ」は、シークレット効果として、戦闘中に味方の受けるダメージが4分の1になる。この効果の発生確率は80%と高めなので、最後の戦いに備えて食べておこう。

CHECK 起死回生の「アワーグラス」

「アワーグラス」は戦闘中に使うと、敵の動きを約20秒間止められるアイテム。一切攻撃を受けることなく、体勢の建て直しを図れるのだ。本編中では2個しか手に入らない貴重な品だが、窮地に追い込まれたら惜しまずに使いたい。

SUB EVENT

●サブイベント

SUB EVENT

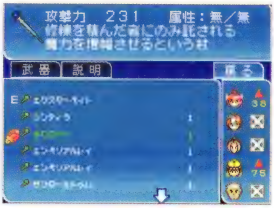
サブイベント攻略

冒険をいっそう盛り上げるサブイベントは、本編の進行に合わせて発生する。すべてのイベントにチャレンジしよう。

SUB EVENT

全イベント制覇をめざせ

物語の進行とは別に用意された全10種のサブイベントでは、本編では入手できないさまざまな報酬や称号が手に入る。クリアしなくても支障はないが、より冒険の幅を広げるため、あるいは冒険中に出会う人々の本編では語られていない側面を垣間見るためにも、ぜひとも挑戦しておきたい。なおサブイベントで手に入る称号は、すべてカイウス専用となっている。



⇐強力な装備品が手に入る場合も。クリアしておくと本編の攻略が楽になる。

SUB EVENT

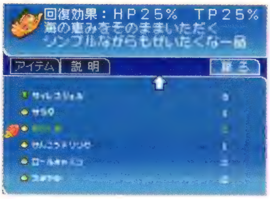
食材配達人1

時期 Dis.3 ルビアと合流後

報酬 1000G、パイングミ(ライン)
おさしみのレシピ(ユーマス)

称号 —

ナルスにいる商人ユーマスから「魚の干物」を預かり、レダの商人ラインに届けるサブイベント。ルビアが仲間にいる状態で、広場のユーマスに話しかけよう。初めてナルスを訪れた際に依頼を受けておくと、物語の進行と同時にクリアできる。報酬はラインに届けた時点で1000Gと「パイングミ」を、ナルスに戻ってからユーマスに報告すると、「おさしみのレシピ」をもらえる。



⇐もらえるレシピで作る「おさしみ」はHP・TP同時に25%回復できる優れもの。

食材配達人2

時期 Dis.5 レダ到着後

報酬 1500G
リバースドール
チャーハンのレシピ

称号 「食材配達人」

珍味「クロキノコ」を採取するサブイベントで、『食材配達人1』をクリアしたあと、レダの商人ラインに話しかけると発生する。「クロキノコ」は黒の森で出現するトレントが20%という高確率で落とすが、トレント自体の出現率が低めなので、入手には根気が必要。無事に手に入れてラインに届けると、各種の報酬のほか、HITが5上昇する称号「食材配達人」がもらえる。

⇐黒の森を抜ける際にあらかじめ入手しておくと、すぐに依頼を達成できる。

サイの角

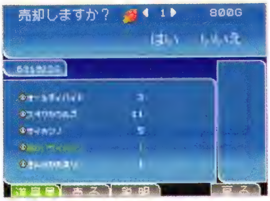
時期 Ch.9 ヤスカ到着後

報酬 サイの角1本1000G
赤いサイの角1本8000G
（一度断ると9000G）

称号 ―

ヤスカ近辺に出没するサイノッサスから「サイの角」を集めて、商人ジーンに売却しよう。角は店に売却する場合は、1本たったの100G。しかしジーンに売れば、その10倍の1000Gで買い取ってもらえるのだ。またサイノッサスはまれに「赤いサイの角」を落とすこともあるが、こちらはさらに高値の8000G。一度依頼を受ければ、あとはいつでも持ち込みができる。

←「サイの角」は10%の確率、「赤いサイの角」は1%の確率で入手できる。



←ほかのアイテムのように店で売ると大損。必ずジーンのところに持ち込もう。

←「赤いサイの角」狙いなら、フィールド4のエレノッサスのほうが高確率。

←貴重な「赤いサイの角」は一度売却を断ると、なんと9000Gに値上げが可能。

布教活動

時期 Ch.10 北の門到着後

報酬 3000G
ボルシチのレシピ

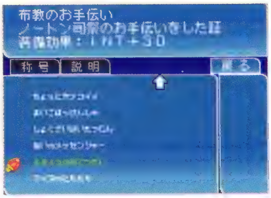
称号 「布教のお手伝い」

ケガをして北の門を離れられない司祭ノートンに代わって、聖典を届けるサブイベント。ノートンから預かった「コルムの聖典」を東の門にいる兵士コルムに返却したら、今度はその代金として用意された「金貨の袋」を預かって、ノートンの待つ北の門まで引き返すのだ。無事に往復し終えると、ノートンから報酬として3000Gと、「布教のお手伝い」の称号が贈られる。

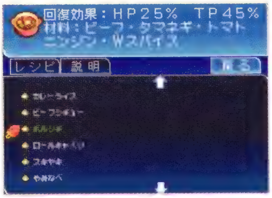
■イベントクリアの手順

1. 北の門のノートンから「コルムの聖典」入手
2. 東の門のコルムに「コルムの聖典」を渡す
3. コルムから「金貨の袋」入手
4. ノートンの「金貨の袋」を渡す

←ノートンは宿屋の右端に。見にくい場所なので見落とさないようにしよう。



←INTのみをアップさせるのは、全称号の中でもこの「布教のお手伝い」のみ。



←「ボルシチ」はシークレット効果で味方のダメージが半減。ボス戦まえに食べたい。

SUB EVENT

ミーナのお願い

時期 東の門到着後
報酬 2500G、ナイツソード（ヨシュア）
2000G、トリックスター、
ミートスパゲティのレシピ（ミーナ）
称号 「愛のメッセンジャー」（ヨシュア）

ヤスカにいるミーナと東の門にいるヨシュア、恋人同士のふたりのために、手紙を届けるサブイベント。東の門でヨシュアと会話後にイベントが発生するようになるので、ヤスカまで引き返して、ミーナから手紙配達の依頼を受けよう。ヨシュアの下ではスポット退治に駆りだされるが、敵はそれほど強くなく、苦戦はしないはず。無事に倒すと報酬の2500Gと「ナイツソード」とともに、ミーナへの返事をしたためてもらえる。あとは再びミーナへ手紙を届ければ、見事依頼完了だ。この時点でミーナからの報酬を受け取ることができるが、最後にヨシュアに報告して、称号「愛のメッセンジャー」を獲得するのを忘れずに。

■イベントクリアの手順

1. ヤスカのミーナから「ミーナの手紙」入手
2. 東の門のヨシュアと会話
3. VS スポット・ディア×2、スポット・グランデ×3
4. ヨシュアから「ヨシュアの手紙」入手
5. ミーナに「ヨシュアの手紙」を渡す
6. ヨシュアに報告

■出現エネミー

スポット・ディア

LV17 BOSS →P175

HP	2600	TP	220
ATK	116	DEF	194
弱点	光		

スポット・グランデ

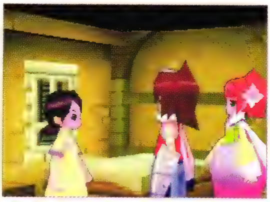
LV19 BOSS →P176

HP	8500	TP	0
ATK	192	DEF	218
弱点	光		

砂のユリ

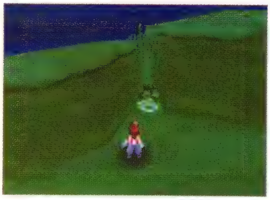
時期 ラウルス到着後
～アデルハビッツ到着前
報酬 ヒールリング
称号 「マイアの友だち」

ラウルスに住んでいる、太陽の光を浴びることができないマイアのために、特効薬となる「砂のユリ」を入手しよう。「砂のユリ」はマイアから依頼を受けたあと、フィールド5（→P068）上に出現するが、夜でないと場所がわからず、入手することもできない。無事にマイアに届けてあげると、戦闘終了時にHPが10％回復する「ヒールリング」と、称号「マイアの友だち」が手に入る。



←マイアがいるのは宿屋の客室。ラウルスに立ち寄った際に依頼を受けよう。

←「砂のユリ」は砂漠の東にある。ふたつ並んだ岩を目印にして探すといい。



←夜になると淡く光を発し入手できるようになる。手に入れたらマイアの下へ。

←依頼達成後は徐々に元気になり、ゲーム内で7日経過すると走り回るように。

SUB EVENT

レイモーンの秘宝

時期 No.13 ルビアを奪還したあと
報酬 金の塊
称号 —

100年前に滅びたレイモーンの廃墟に眠るという、伝説のお宝を手に入れるサブイベント。まずはレイモーンに現われるベクターに話しかけ、彼から「レイモーンの書」を買い取ろう。次にレイモーンの各所にいる、石化したレイモーンの民を調べ、「蒼穹の瞳」、「紅蓮の瞳」、「翡翠の瞳」を入手。これをマップ下側にある建物の小部屋で、下記のように決められた順に壁のくぼみにはめ込めば、内部に隠された秘宝が手に入る。なおこの秘宝「金の塊」は、装備することも使うこともできず、そのままでは何の役にも立たない。報酬としての価値が出るのは売却したときで、15000Gという高値がつくため、書物の買い取りにかかった分との差額が、実質の報酬となる。

■イベントクリアの手順

1. ベクターから「レイモーンの書」を買い取る

2. 石化したレイモーンから3つの瞳を入手

蒼穹の瞳
レイモーンの上側マップの通路右下にいるレイモーンから入手。

紅蓮の瞳
レイモーンに入ってすぐのマップの上にいるレイモーンから入手。

翡翠の瞳
レイモーンの左側マップの通路中央にいるレイモーンから入手。

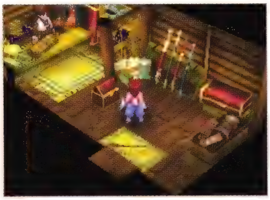
3. マップ下の小部屋のくぼみに「蒼穹の瞳」→「翡翠の瞳」→「紅蓮の瞳」の順にはめる

←「レイモーンの書」は10000Gの提示額を断ると9500Gでの買取が可能。

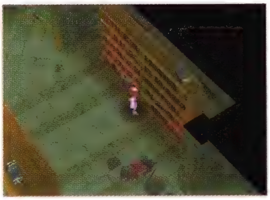
ご先祖様の書物

時期 No.15 サンサ到着後
報酬 7000G
称号 —

レイモーンの廃墟に残されている、古い書物を探し出すサブイベント。サンサの武器防具屋にいるヌアザから依頼を受けたら、レイモーンの城2Fの図書館で「ヌアザの本」を入手し、彼女に届けてあげよう。チャートNo.15でサンサからラウルスに戻るときに引き受け、No.16までに入手、No.17でフィールド6側からサンサに立ち寄って手渡すと、本編の進行と合わせてクリアできる。



←ヌアザが武器防具屋にいるのは昼間のみ。夜の場合は翌朝出直そう。



←本があるのは図書館の右端の本棚。依頼を受けると入手できるようになる。

←チャートNo.17以降はフィールド6の南東から直接サンサに戻ることができる。

←手渡すときにカイウスとルキウスの関係にも通じる、本の内容が判明する。

SUB EVENT

サイムを探せ!

時期 CH.15 アルバートを倒したあと
報酬 赤宝玉(サイム)
BCロッド(スカーレット)
称号 「迷子発見者」(サイム)

ひとりで村を飛び出した、カイウスやルビアの遊び友だち、サイム坊やを連れ戻す。フェルンでスカーレットから依頼を受けたら、下の手順に沿って黒の森、ナルス、ジャンナの順に、彼の足取りを追いかけていけばいい。なおジャンナの港ではスポットに襲われた彼を助けるために、スポット·クライネ3体との戦闘になる。ただし敵の強さは下水道で戦ったときと同じなので、簡単に撃退可能。最後にフェルンに戻ってスカーレットに報告すれば、イベント終了となる。

■イベントクリアの手順

1. フェルンのスカーレットと会話
2. 黒の森のケマルと会話
3. ナルスのチケット売りと会話
4. ナルスのニコラスと会話
5. ジャンナの下水道入口に行く
6. VS スポット·クライネ×3
7. フェルンのスカーレットと会話

←イベント開始時には船が使えるため、行き来は多いがクリアの手順は少なめ。

■出現エネミー

スポット·クライネ

LV15 BOSS →P175

HP	2300	TP	195
ATK	102	DEF	168
弱点			

北の守護者

時期 CH.18 教皇を倒したあと
報酬 5000G(イアル)
称号 「北の守護者」(ゼラン)

ボグナムの森で消息を絶った、兵士ゼランの探索を行なうサブイベント。北の門にいるイアルから依頼を受けたら、ゼランのいるボグナムの森の広場へ向かおう。ゼラン発見とともにダークオーガとの戦いになるので、弱点の火属性攻撃ができる準備をしておくこと。無事に敵を撃退すると、イアルから報酬として5000G、ゼランからは称号「北の守護者」を入手できる。

←チャートNo.17でボグナムの森を抜けるときに、同時に依頼をこなしておこう。

←広場まで進むとイベントが発生して、ゼランとダークオーガが現われる。

←「獅子戦吼」など出の早い技を使いつつ、火や光属性の術でHPを削ろう。

■出現エネミー

ダークオーガ

LV38 BOSS →P175

HP	22000	TP	350
ATK	575	DEF	355
弱点	火		

SUB EVENT

伝説の鉱石

時期 Ch.18 クベールとの面会後

報酬 5000G（ワルド）
ルーンブレイド（ジーン）

称号 —

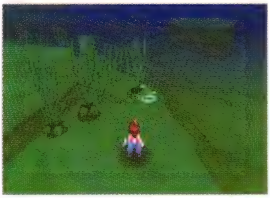
幻の鉱石「ルーン鉱石」を入手し、ひと振りの剣を作ってもらうサブイベント。ヤスカにいるジーンから鉱石採取の依頼を受け、レイモーンの砂漠で入手してくると、今度はそれを加工するため、アデルハビッツの鍛冶屋ワルドの下に出向き、彼の手伝いを行なうことになる。手順をすべて終わらせたあとで報酬として手に入るカイウスの武器「ルーンブレイド」は、アール山で入手できる「キャバリアー」の性能をしのぐ。クリアまでには多くの手間が必要だが、ぜひとも挑戦して、伝説の鉱石から生まれた剣の威力を試してほしい。

■イベントクリアの手順

1. ヤスカのジーンから依頼を受ける
2. ジーンに「ルーン鉱石」を見せる
3. アデルハビッツのワルドに加工を依頼する
4. ワルドに「赤宝玉」を渡す
5. 10日後にワルド、ジーンと会話

「ルーン鉱石」の入手

ヤスカのジーンに話しかけると、レイモーンの砂漠にあるという、「ルーン鉱石」を採取してくる依頼が発生する。「砂のユリ」と同じく夜にしか入手できないので、68ページを参考に夜間に探索しよう。無事に入手して彼に報告すると、アデルハビッツにいる鍛冶屋ワルドに加工を頼むように言われる。そのままワルドのもとへ向かうこと。



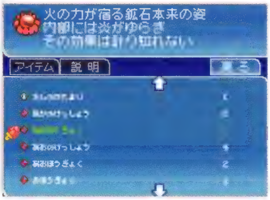
←「ルーン鉱石」の入手場所は砂漠南の崖。東側から回り込んで向かおう。

「赤宝石」の入手

「ルーン鉱石」の加工のためにワルドから取ってくるよう依頼されるアーティフェイス「赤宝玉」は、アール山に出現するナイトオウルから入手可能。これをワルドに渡すと報酬の5000Gが手渡され、武器への加工を進めてもらうことができる。

←ナイトオウルは5%の確率で「赤宝玉」を落とす。光属性攻撃で戦おう。

←『サイムを探せ！』を手順まで進めれば、報酬としてサイムから入手することも可能。



←貴重なアーティフェイスなのでサブイベント分以外にも集めておくといい。

10日待ったら完成

武器は「赤宝玉」を渡したあと、ゲーム内の時間で10日経過すると完成する。宿屋で泊まるかフィールドで過ごすなどして、ワルドに会いにいこう。すでに出荷したとの話を聞いたら、ヤスカのジーンの下へ。港にいるジーンと会話すると、ワルドから品物を受け取った彼から、報酬として「ルーンブレイド」を入手できる。

←ラストバトルだけでなくエクストラダンジョンの攻略にも役立つ優れた性能。

EXTRA DUNGEON

エクストラダンジョン攻略

本編よりも手強い敵と、数々のレアアイテムが眠るエクストラダンジョン。最強の布陣を組んで、最深部で待つボスを目指そう。

EXTRA DUNGEON

「エクストラキー」で廃墟の奥へ

エクストラダンジョンは物語の攻略とは別に設けられたダンジョン。本編よりも強力な敵が数多く出現し、レアなアイテムが多数手に入る。挑戦する条件は、本編の終盤、アール山で戦うロミーに勝利し、「エクストラキー」を入手すること。これを所持した状態で、レイモーンの城1F中央の柱を調べると、内部に進めるようになる。

←出現する敵は本編と同じ姿だが、強さはケタ違い。万全の体制で挑みたい。

EXTRA DUNGEON

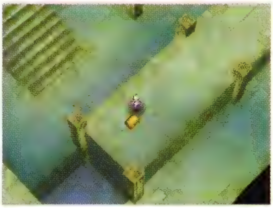
ダンジョンの構成と仕組み

SUB EVENT

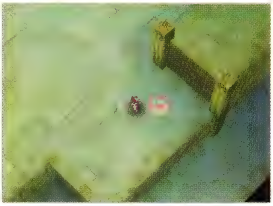
ダンジョン内は全30階で構成されており、5階ごとに登場するボスを倒しながら、下層を目指して降りていく。ただし一度内部に入ると、脱出ポイントを利用することでしか外に出られない。脱出ポイントはボスの出現する階に設けられているため、内部に進むときには、少なくとも5階層分の攻略ができる戦力が不可欠となっている。また一度脱出すると、必ず地下1Fからの再スタートになり、倒したボスも復活してしまう。厳しい戦いを乗り越えて最下層の祭壇にたどりつき、称号「すべてを見聞せしもの」を入手することが、エクストラダンジョンの最終目標となる。

エクストラダンジョンの特徴

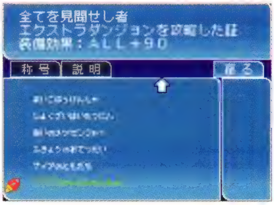
- 5階ごとに脱出ポイントとセーブポイントがある
- 脱出するには脱出ポイントを使うか地下30階に到達する必要がある
- 5階ごとにボスが出現する
- 一度脱出すると再び地下1Fからスタートし、ボスも復活する
- 本編では手に入らないアイテムを入手することができる



←フロアの構成は非常に入り組んでおり、アイテムの入手だけでもひと苦労。



←内部に入ると脱出ポイントまでたどりつかないと出ることもできない。



←全パラメータ＋90という驚異的な効果のある称号をぜひ手中に収めたい。

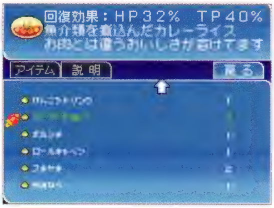
EXTRA DUNGEON
敵の出現とグループドロップ

出現する敵からは、各々が所持するアイテムのほか、フロアごとに敵同士の組み合わせによって、決まったアイテムが入手可能だ。この"グループドロップ"には、高レベルのアーティフェイスをはじめ、貴重な品が揃っている。一気に最下層を目指すのではなく、目当てのアイテムが出る階層で装備の強化を図ると、攻略が格段に楽になる。

⇐料理「マーボーカレー」や「テクニカルリング」で入手確率をアップして臨もう。

EXTRA DUNGEON
長期戦への構え

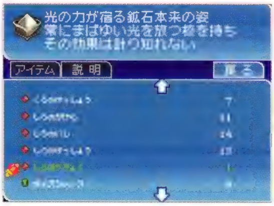
一度内部に入ると、途中でアイテムの補充に戻ることはできない。回復用のアイテムや料理は、最大限に所持した状態で挑もう。特に料理は食材ではなく、調理した状態にしておくほうがムダがない。また装備品やアーティフェイスを入手する機会が多いので、「ルーンボトル」を用意しておき、属性付与やアイテム変化を活用したい。



⇐TPが回復できる料理を中心に用意して、長丁場でのアイテムの節約を。

EXTRA DUNGEON
キャラクターごとの戦術

補給のできない中で強敵を相手に戦うエクストラダンジョンでは、使用するキャラクターやその装備が生死を分けることもある。本編で入手可能な最強の装備で挑みたい。また前衛メンバーは光属性と、石化および毒の追加効果を持つ武器を用意しておくと、出現する多くの敵に対して、効果的にダメージを与えていける。



⇐入手した高純度のアーティフェイスで強化すれば、さらに威力がアップ。

■キャラクター別のおすすめ戦術

カイウス	ルビア	ティルキス	フォレスト	アーリア
アール山で入手することができる「キャバリアー」に光属性を付与。また「バロンソード」を持ち込み、途中で「赤宝玉」で「ドラゴントゥース」に覚醒させて使用するといい。	サブイベント『サイムを探せ！』（→P124）で「BCロッド」を入手。防具は「エンジェルフェザー」を装備し、途中で「ゼメス・マーテ」に。光属性の術を中心に戦おう。	「バスタードソード」を持ち込み、途中で覚醒させて「エクスカリバー」に。近衛騎士から「イファルジェント」も入手しておこう。技は「ヘラクレスブロウ」主体でOK。	武器はATKの高い「イノヴェイター」のほか、「アークウィンド」に覚醒する「バハムートティア」も準備。アクセサリー「ジェットブーツ」を装備し、迅速な立ち回りをしたい。	無属性の術「メテオスォーム」を連発できるようTP確保が最優先となる。「シンティラ」を覚醒させた「スワスティカ」でINTを上げ、術の威力をアップさせて戦おう。
おすすめ装備 ・キャバリアー ・ダイヤモンド	おすすめ装備 ・BCロッド ・エスプリッソ	おすすめ装備 ・イファルジェント ・アタックリング	おすすめ装備 ・イノヴェイター ・フォースリング	おすすめ装備 ・スワスティカ ・フェアリィリング

SUB EVENT

Extra Dungeon
地下1F～地下5F

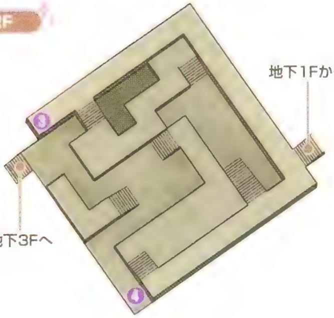
地下4Fまでに出現する敵はそれほど強くなく、アール山に行けるレベルがあれば十分戦える。経験値をかせぐつもりで挑戦しよう。

地下1F

入手アイテム
- ❶レモングミ
- ❷アタックシンボル

グループドロップ
- 赤の結晶
- 黄の結晶

地下2F



入手アイテム
- ❸トリート
- ❹エスプリッソ

グループドロップ
- 赤の結晶
- 黄の結晶

地下3F

入手アイテム
- ❺パナシーアボトル
- ❻ガーネット

グループドロップ
- 青の結晶
- 緑の結晶

出現エネミー

チューゴブリン
LV40 →P168
出現フロア 地下1F、地下2F

アックスビーク
LV41 →P169
出現フロア 地下1F～地下3F

グレムリン
LV42 →P166
出現フロア 地下1F～地下4F

バーグラー
LV43 →P172
出現フロア 地下1F、地下3F、地下4F

マンドラゴラ
LV44 →P168
出現フロア 地下1F～地下4F

ブチュゴブリン
LV45 →P168
出現フロア 地下2F～地下4F

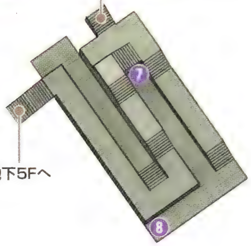
バジリスク
LV46 →P169
出現フロア 地下3F、地下4F

CHECK バジリスクに注意

地下3F以降に出現するバジリスクは通常攻撃に石化の効果を持つ面倒な相手。アール山で入手できる「クローナシンボル」や「ストーンチェック」を忘れずに。

SUB EVENT

地下4F



入手アイテム
- ❼ルーンボトル
- ❽アクアマリン

グループドロップ
- 青の結晶
- 緑の結晶

出現エネミー

キャッスルゴレム

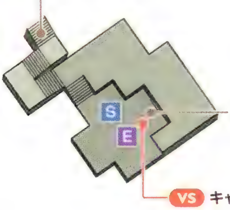
LV51 BOSS →P174

HP	31800	TP	0
ATK	695	DEF	462
弱点	火 水 地		

CHECK 地下4Fは右側から

縦長の形をした地下4Fでは、階段の場所から右端の通路を進んで、まとめてアイテムを回収しよう。

地下5F

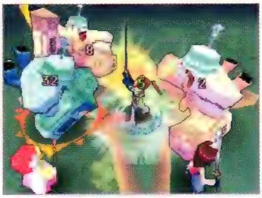


E…脱出ポイント

グループドロップ
- テクニカルリング

BOSS VS キャッスルゴレム×3

巨体3体が相手なので、一度囲まれると回避できず一方的に攻撃を受けがち。しかしその状況を逆に利用し、カイウスの「粋護陣」、ティルキスの「プロミネントゥレイス」で周囲を一斉攻撃すると効果的。回復の合間にアーリアの「サイクロン」で援護を。



↑無敵の状態を作り出せる技なので、敵の中心でも守りを固めつつ攻撃ができる。

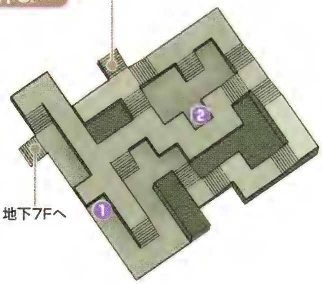
グループドロップ一覧

アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
赤の結晶	20	地下1F	チューゴブリン×2、グレムリン	地下1F	バーグラー、マンドラゴラ×2
		地下2F	チューゴブリン×2、アックスビーク	地下2F	グレムリン、マンドラゴラ、ブチュゴブリン
黄の結晶	20	地下1F	アックスビーク×2	地下1F	バーグラー×2、グレムリン×2
		地下2F	アックスビーク×2、グレムリン	地下2F	ブチュゴブリン×、マンドラゴラ
青の結晶	20	地下3F	アックスビーク、バーグラー×2	地下3F	アックスビーク×2、マンドラゴラ×2
		地下4F	バジリスク×2、バーグラー×2	地下4F	マンドラゴラ×3
緑の結晶	20	地下3F	ブチュゴブリン、グレムリン	地下3F	バジリスク×3
		地下4F	ブチュゴブリン、グレムリン	地下4F	グレムリン×3
テクニカルリング	5	地下5F	キャッスルゴレム×3		

Extra Dungeon
地下6F～地下10F

光属性に弱い敵が多数出現するエリア。グループドロップの「白の結晶」を武器に使用して、光属性攻撃ができるようにしておこう。

地下6F



入手アイテム
- ❶ライフボトル
- ❷ルビー

グループドロップ
- 紫の結晶
- 黒の結晶

地下7F

入手アイテム
- ❸ディネイボトル
- ❹オパール

グループドロップ
- 紫の結晶
- 白の結晶

地下8F

入手アイテム
- ❺ミックスグミ
- ❻サードニックス

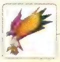
グループドロップ
- 紫の結晶
- 白の結晶

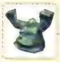
出現エネミー

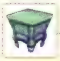
ポルターガイスト LV47 →P167
出現フロア 地下1F、地下2F

サイノッサス LV48 →P170
出現フロア 地下6F～地下8F

ガルムウルフ LV49 →P170
出現フロア 地下6F～地下9F


ガルーダ LV50 →P171
出現フロア 地下6F～地下9F


ガーゴイル LV51 →P173
出現フロア 地下7F～地下9F


ペデスタル LV52 →P173
出現フロア 地下7F～地下9F

ゲコゲコ LV53 →P167
出現フロア 地下8F、地下9F

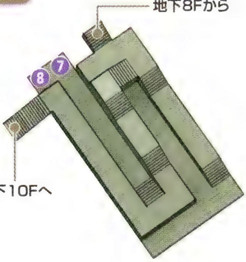
CHECK アクセサリーを回収

地下6Fから地下8Fには「ルビー」、「オパール」、「サードニックス」といった、属性攻撃を軽減できるアクセサリーがある。本編でも活用できるので、忘れずに入手したい。

CHECK ゲコゲコは火で攻撃

全般に光属性の攻撃が有効なエリアだが、地下8Fと地下9Fに出現するゲコゲコだけは光にやや耐性あり。ルビアの術に火の「フレイムランス」や「エクスプロード」をセットしておけば安心して対処できる。

地下9F



入手アイテム
- ❼リキュールボトル
- ❽ヒールリング

グループドロップ
- サイレスジェル
- パラライジェル

地下10F

E…脱出ポイント

グループドロップ
- フォースクローク

出現エネミー

グレムリン

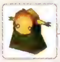
LV58 BOSS →P166

HP	35600	TP	520
ATK	590	DEF	441
弱点	光		

グレムリン

LV59 BOSS →P166

HP	35000	TP	595
ATK	710	DEF	490
弱点	光		



グレムリン

LV60 BOSS →P166

HP	34400	TP	660
ATK	350	DEF	406
弱点	光		

CHECK 「フォースクローク」入手

アーリアが装備できる防具は、DEFがほかのキャラクターに比べて低く、物理攻撃に弱い。地下10Fのグレムリン戦で「フォースクローク」を手に入れれば、地下27Fで「スタークローク」を入手するまでが心強くなる。

BOSS VS グレムリン×3

術主体で戦うグレムリン3体が相手。光属性や石化攻撃の効果が高いので、それらを中心に戦おう。なお3体のうちHPが35000のものは、「ファーストエイド」と「ナース」を使う。敵全員のHPを回復されてはキリがないため、最優先で撃破したい。

↑優先すべきは上画面メニューの2番目。Rボタンでターゲットを変えて狙おう。

グループドロップ一覧

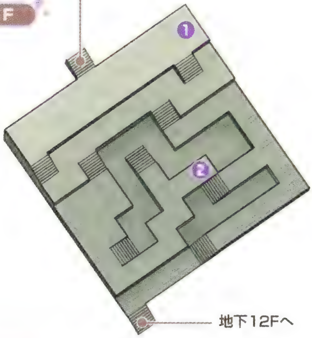
アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
紫の結晶	20	地下6F	サイノッサス×2、ポルターガイスト×2	地下6F	ガルーダ、ガルムウルフ
		地下7F	ガルムウルフ、ポルターガイスト×2	地下7F	ガルムウルフ×4
黒の結晶	20	地下6F	ガルムウルフ、ポルターガイスト×2	地下6F	ガルーダ×2、サイノッサス
		地下8F	サイノッサス×3	地下8F	ガルムウルフ×、ゲコゲコ×2
白の結晶	20	地下7F	サイノッサス×2、ガルーダ	地下7F	ガーゴイル、ペデスタル
		地下8F	ガーゴイル、ペデスタル	地下8F	ガルーダ×2
サイレスジェル	18	地下9F	ゲコゲコ×3	地下9F	ガーゴイル×2、ペデスタル×2
		地下9F	ガルーダ、ガルムウルフ		
パラライジェル	18	地下9F	ガルーダ、ゲコゲコ		
フォースクローク	5	地下10F	グレムリン×3		

SUB EVENT

Extra Dungeon 地下11F～地下15F

グループドロップで沈黙、麻痺、毒、石化の4種類のジェルが手に入る。もっとも有効な石化以外にも予備の武器用に集めておこう。

地下11F



入手アイテム
- ❶ミラクルグミ
- ❷トパーズ

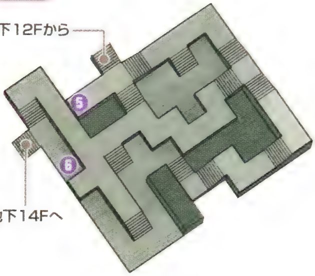
グループドロップ
- ●サイレスジェル
- ●パラライジェル

地下12F

入手アイテム
- ❸メンタルリング
- ❹アメジスト

グループドロップ
- ●サイレスジェル
- ●パラライジェル

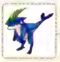
地下13F



入手アイテム
- ❺エリクシール
- ❻エメラルドリング

グループドロップ
- ●ポイズンジェル
- ●パラライジェル

出現エネミー


コリュンティス
LV54 →P168
出現フロア 地下11F、地下12F

ハチェットビーク
LV55 →P169
出現フロア 地下11F～地下13F

ホワイトウルフ
LV56 →P170
出現フロア 地下11F～地下14F

騎士
LV57 →P177
出現フロア 地下11F～地下14F

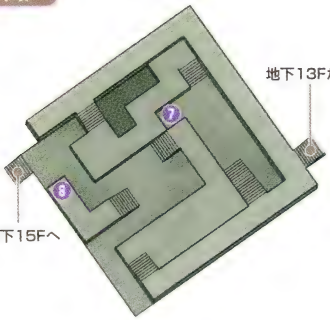
マジックレディ
LV58 →P173
出現フロア 地下11F～地下14F

スケルトン
LV59 →P171
出現フロア 地下12F～地下14F

デスシーカー
LV60 →P169
出現フロア 地下13F、地下14F

CHECK 「エメラルドリング」を変化
本編ではひとつしか入手できない貴重な「エメラルドリング」が地下13Fでも入手可能。持ち込んだ「ルーンボトル」で、より効果の高い「フェアリィリング」にしよう。

地下14F



入手アイテム

- ⑦バイタルリング
- ⑧エルヴンブーツ

グループドロップ

- ●ポイズンジェル
- ●ペトリフジェル

地下15F

E…脱出ポイント

グループドロップ

- ●スピリットアーマー

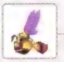
出現エネミー

トレント

LV66 BOSS →P174

HP	39600	TP	600
ATK	865	DEF	567

弱点 火



ビー

LV65 BOSS →P166

HP	36800	TP	0
ATK	710	DEF	550

弱点

CHECK ペトリフジェル集め

地下14Fではグループドロップに「ペトリフジェル」が登場する。武器の石化効果を高めるために、積極的に集めておきたい。

BOSS VS トレント、ビー×2

ビーへの毒攻撃が無効化される以外は、すべての追加効果が有効。毒の追加効果が面倒なビーを地属性の攻撃で撃破したあとで、動けないトレントを集中攻撃しよう。近づくと強力な物理攻撃を出すため、技・術ともに遠距離から攻めるのが安全だ。

↑ビーをトレントの近くに引きつければ、3体同時にダメージを与えていける。

■グループドロップ一覧

アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
サイレスジェル	18	地下11F	コリュンティス×2	地下11F	騎士、マジックレディ×2
		地下12F	コリュンティス×2、ハチェットビーク×2	地下12F	スケルトン×2、マジックレディ
パラライジェル	18	地下11F	コリュンティス×2、ホワイトウルフ×2	地下11F	ハチェットビーク、ホワイトウルフ、騎士×2
		地下12F	ハチェットビーク、ホワイトウルフ×2	地下12F	騎士×3
		地下13F	ホワイトウルフ、スケルトン×2	地下13F	デスシーカー×2
ポイズンジェル	18	地下13F	ハチェットビーク×2、騎士×2	地下13F	デスシーカー、マジックレディ×2
		地下14F	デスシーカー、マジックレディ	地下14F	騎士×2、マジックレディ
ペトリフジェル	18	地下14F	ホワイトウルフ×3、スケルトン	地下14F	デスシーカー、スケルトン×2
スピリットアーマー	5	地下15F	トレント、ビー×2		

Extra Dungeon 地下16F～地下20F

グループドロップの狙い目は何といっても地下17F以降の宝玉。属性付与のアーティフェイスではもっとも強力なので必ず入手を。

地下16F

地下15Fから(→P133)

地下17Fへ

入手アイテム
- ❶リバースドール
- ❷リカバーシンボル

グループドロップ
- ●ペトリフジェル
- ●ポイズンジェル

地下17F

地下16Fから

地下18Fへ

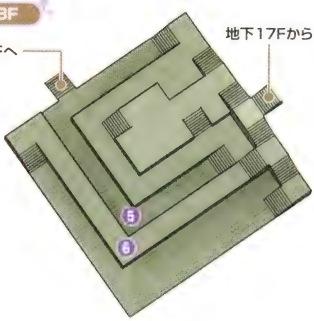
入手アイテム
- ❸フェアリィリング
- ❹マジックミスト

グループドロップ
- ●赤宝玉
- ●黄宝玉

地下18F

地下19Fへ

地下17Fから



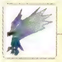
入手アイテム
- ❺アワーグラス
- ❻フォースリング

グループドロップ
- ●赤宝玉
- ●黄宝玉

出現エネミー

クラブス LV61 →P169
出現フロア 地下16F、地下17F

ブルーゴブリン LV62 →P172
出現フロア 地下16F～地下18F

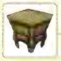


グラスルーダ LV63 →P171
出現フロア 地下16F～地下19F

黒騎士 LV64 →P177
出現フロア 地下16F～地下19F

オーガ LV65 →P174
出現フロア 地下16F～地下19F

デザゴイル LV66 →P173
出現フロア 地下18F、地下19F



キャスター LV67 →P173
出現フロア 地下18F、地下19F

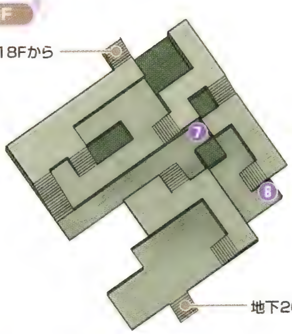
CHECK 火属性武器で攻めろ

地下16Fから地下19Fまでは全般に火属性が有効。特にグラスルーダやブルーゴブリンには通常の2倍の威力になる。「赤宝玉」を入手したら、火属性の武器を作成しよう。

CHECK 前衛に「フォースリング」

通常攻撃と技のダメージを20%の確率で無効化できる「フォースリング」は、前衛には心強い装備。地下18Fで必ず回収しておこう。

地下19F



入手アイテム
- ⑦エリクシール
- ⑧ジェットブーツ

グループドロップ
- 青宝玉
- 緑宝玉

地下20F

E…脱出ポイント

グループドロップ
- アンチスペル

出現エネミー

アルバート
LV73 BOSS →P178
HP 46400 TP 850
ATK 940 DEF 651
弱点

黒騎士
LV72 BOSS →P177
HP 44000 TP 0
ATK 885 DEF 616
弱点

CHECK 後半戦に「アンチスペル」
地下20Fのグループドロップである「アンチスペル」は、すべての属性ダメージを軽減できるティルキスの防具。術を多用してくる地下25Fおよび地下30Fのボス戦に向けて、できれば入手しておきたい。

BOSS VS アルバート、黒騎士×2

いずれも威力のある物理攻撃メインの相手なので、敵味方ともに近接戦闘の応酬になりがち。囲まれないよう「獅子戦吼」や「空旋連転斧」などで相手を吹き飛ばしつつ攻撃するといい。物理ダメージを軽減する「フィールドバリアー」も有効だ。

↑「ダークマター」は攻撃範囲が広く強力。画面中心で使用して敵を一網打尽に。

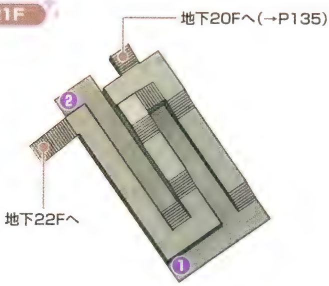
■グループドロップ一覧

アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
ペトリフジェル	18	地下16F	クラブス×3	地下16F	クラブス、黒騎士×2
		地下16F	オーガ×2		
ポイズンジェル	18	地下16F	ブルーゴブリン、グラスルーダ×2		
赤宝玉	10	地下17F	クラブス×2、ブルーゴブリン×2	地下17F	黒騎士、グラスルーダ×2
		地下18F	グラスルーダ×2、オーガ	地下18F	ブルーゴブリン×3、オーガ
黄宝玉	10	地下17F	クラブス、オーガ×2	地下17F	黒騎士、ブルーゴブリン
		地下18F	黒騎士×2、ブルーゴブリン	地下18F	デザゴイル、キャスター
青宝玉	10	地下19F	オーガ×2、グラスルーダ	地下19F	黒騎士、グラスルーダ×2
緑宝玉	10	地下19F	デザゴイル×2、キャスター×2	地下19F	黒騎士、デザゴイル、キャスター
アンチスペル	5	地下20F	アルバート、黒騎士×2		

Extra Dungeon 地下21F～地下25F

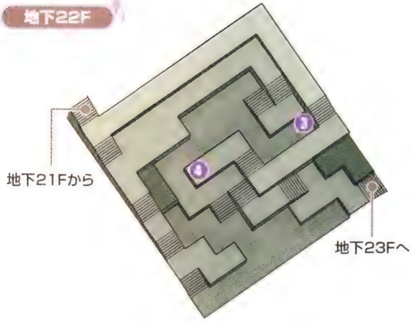
ティルキスの覚醒武器を作成するのに不可欠な「白宝玉」や「黒宝玉」を集めつつ、火属性の攻撃で戦いながら下層をめざそう。

地下21F



入手アイテム
❶オールディバイド
❷レジストリング
グループドロップ
●青宝玉
●緑宝玉

地下22F



入手アイテム
❸スタンドファーム
❹ミスティシンボル
グループドロップ
●紫宝玉
●黒宝玉

地下23F

入手アイテム
❺アワーグラス
❻ダイヤモンド
グループドロップ
●紫宝玉
●黒宝玉

出現エネミー

ウオント
LV68 →P167
出現フロア 地下21F、地下22F

アイスリザード
LV69 →P169
出現フロア 地下21F～地下23F

アルラウネ
LV70 →P168
出現フロア 地下21F～地下24F

エレノッサス
LV71 →P170
出現フロア 地下21F、地下23F、地下24F

デカゴブリン
LV72 →P175
出現フロア 地下21F～地下24F

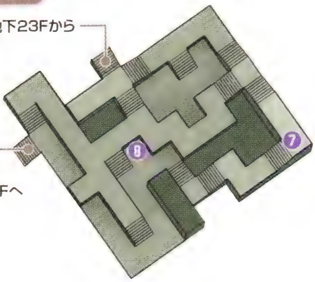
ブルーグリフィン
LV73 →P172
出現フロア 地下22F～地下24F

近衛騎士
LV74 →P177
出現フロア 地下23F、地下24F

CHECK ウオントを探せ！
地下21Fと地下22Fで出現するウオントは、14%もの高確率で「エリクシール」を落とす。優れた回復力を持つ貴重品なので、ここでぜひとも集めておきたい。

CHECK 残り2ボス用の必需品
地下22Fで手に入る「スタンドファーム」は、こちらを吹き飛ばす攻撃を使う、地下25Fのルキウス戦、地下30Fのロミー戦で役立つ。本編で入手した分と合わせ、前衛ふたりに装備させるといい。

地下24F



入手アイテム
- ⑦オールディバイド
- ⑧クローナシンボル

グループドロップ
- 白宝玉
- サイレスコア

出現エネミー

ルキウス

LV80 BOSS →P178

HP	54000	TP	999
ATK	630	DEF	501

弱点

僧兵・男

LV79 BOSS →P176

HP	54400	TP	650
ATK	630	DEF	588

弱点

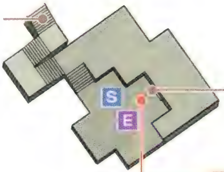
僧兵・女

LV79 BOSS →P176

HP	52800	TP	850
ATK	455	DEF	501

弱点

地下25F

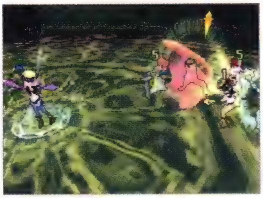


グループドロップ
- ゼメス・マーテ

E…脱出ポイント

BOSS VS ルキウス、僧兵・男、僧兵・女

僧兵の使う術は「ファイアーボール」と「ストーンブラスト」だけなので恐くない。ルキウスと縦ライン上に隣接し、術を封じたうえで技を使用して、僧兵たちを巻き込んで攻撃しよう。吹き飛ばしの対策に「スタンドファーム」を装備しておくこと。



↑「アグリゲットシャープ」でATKを引き上げたら、あとは3体まとめて攻撃。

■グループドロップ一覧

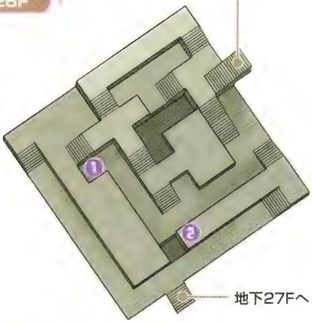
アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
青宝玉	18	地下21F	ウオント×3	地下21F	エレノッサス、アルラウネ
緑宝玉	18	地下21F	アイスリザード×2、アルラウネ	地下21F	ウオント、デカゴブリン×2
紫宝玉	10	地下22F	ウオント、アイスリザード×3	地下22F	ウオント、ブルーグリフィン
		地下23F	アイスリザード×2、エレノッサス	地下23F	近衛騎士×2
黒宝玉	10	地下22F	デカゴブリン、アルラウネ×2	地下22F	デカゴブリン×2、アイスリザード
		地下23F	アルラウネ×2、ブルーグリフィン	地下23F	デカゴブリン×3
白宝玉	10	地下24F	近衛騎士×3	地下24F	エレノッサス×2、ブルーグリフィン
サイレスコア	6	地下24F	近衛騎士、デカゴブリン×2	地下24F	近衛騎士、アルラウネ×2
ゼメス・マーテ	5	地下25F	ルキウス、僧兵・男、僧兵・女		

SUB EVENT

Extra Dungeon 地下26F～地下30F

出現する敵はどれもHPが1万を越えるので、弱点を突いた攻撃で攻めたい。武器の付与、術ともに光属性をセットしておくこと。

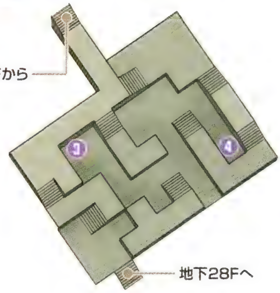
地下26F



入手アイテム
- ❶ドレットノート
- ❷マム・ペイン

グループドロップ
- 白宝玉
- サイレスコア

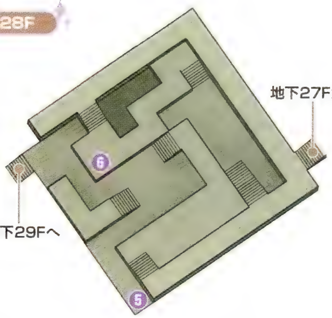
地下27F



入手アイテム
- ❸オリハルコン
- ❹スタークローク

グループドロップ
- パラライコア
- ポイズンコア

地下28F



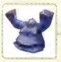
入手アイテム
- ❺ドランボレルグ
- ❻フォートレス

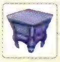
グループドロップ
- パラライコア
- ペトリフコア

出現エネミー

チャージトータス LV75 →P167
出現フロア 地下26F、地下27F

ナイトオウル LV76 →P171
出現フロア 地下26F～地下28F


ミラゴイル LV77 →P173
出現フロア 地下26F～地下29F


ドレステブル LV78 →P174
出現フロア 地下26F～地下29F

キラーオーガ LV79 →P174
出現フロア 地下27F～地下29F

ダークゴブリン LV80 →P175
出現フロア 地下28F、地下29F

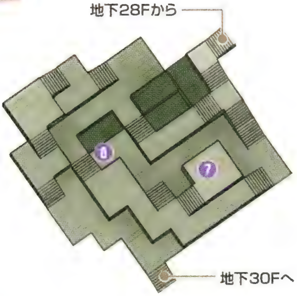
スティンローパー LV81 →P172
出現フロア 地下28F、地下29F

CHECK ハーブ集め

ドレステブルは「セボリー」と「レッドセボリー」、キラーオーガは「セージ」と「レッドセボリー」を落とす。最下層の戦いをまえに、パラメータのアップに活用したい。

SUB EVENT

地下29F



入手アイテム
- ❼マクアフティル
- ❽レアプレート

グループドロップ
- ポイズンコア
- ペトリフコア

出現エネミー

ロミー
LV87 BOSS →P177

HP	62400	TP	999
ATK	660	DEF	518

弱点

僧兵・男
LV86 BOSS →P176

HP	63200	TP	999
ATK	650	DEF	616

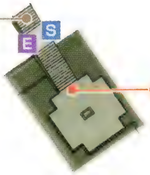
弱点

僧兵・女
LV86 BOSS →P176

HP	60200	TP	999
ATK	490	DEF	511

弱点

地下30F



グループドロップ
- ベーレイニガン

E…脱出ポイント

CHECK 最強装備の入手

地下26F以降で入手できるアイテムは、各キャラクターの最強クラスの装備品。特に地下29Fにあるカイウスの「レアプレート」は、サンサで購入できる「ブレストプレート」以来となる防具なので、回収するのを忘れずに。

BOSS VS ロミー、僧兵・男、僧兵・女

「デスピア」を初めとする、ロミーの強力な術を使わせないのが最優先事項。吹き飛ばし攻撃を無効化する「スタンドファーム」を装備した前衛と、「フェアリィリング」と「タスクフォース」をつけたルビアの「セイクリッドシャイン」で攻めよう。

⬆少なくともひとりがロミーの間近をキープし、近接戦闘に持ち込むこと。

■グループドロップ一覧

アイテム名	確率(%)	フロア	エネミーグループ	フロア	エネミーグループ
白宝玉	10	地下26F	チャージトータス	地下26F	チャージトータス、ナイトオウル×2
サイレスコア	6	地下26F	ナイトオウル×2、キラーオーガ	地下26F	ミラゴイル、ドレステブル
パラライコア	6	地下27F	チャージトータス、キラーオーガ×2	地下27F	キラーオーガ×2、ダークゴブリン
		地下27F	ナイトオウル、ダークゴブリン×2	地下28F	キラーオーガ×2、ナイトオウル
ポイズンコア	6	地下27F	ナイトオウル、チャージトータス×2	地下27F	チャージトータス、ミラゴイル、ドレステブル
		地下29F	スティンローパー、ダークゴブリン	地下29F	ミラゴイル×2、ドレスデブル×2
ペトリフコア	6	地下28F	ダークゴブリン、ミラゴイル、ドレスデブル	地下28F	スティンローパー×2
		地下29F	スティンローパー×2、キラーオーガ	地下29F	ダークゴブリン
ベーレイニガン	5	地下30F	ロミー、僧兵・男、僧兵・女		

Wireless Play

ワイヤレスプレイ攻略

ほかのプレイヤーと協力して攻略を進めるワイヤレスプレイ。操作の特徴と役割をしっかりつかんで、最深部のゴールを目指そう。

wireless play

鍵を手に入れ通信プレイ

ワイヤレスプレイは最大で3人のプレイヤーが協力して、ダンジョンを攻略するもの。本編で「エレウシスの鍵」を手に入れると、ゲーム開始時の画面で選択できるようになる。また本編で対応する鍵を入手すれば、ワイヤレスプレイでもより先へ進むことが可能。いずれも参加プレイヤー全員が鍵を手に入れていることが条件になる。

⇦序盤の黒の森で「エレウシスの鍵」を入手すれば地下10Fまでプレイできる。

■必要な鍵と入手方法

アイテム名	入手方法
エレウシスの鍵	チャートNo.4 黒の森でティルキス、フォレスト加入後に入手
地下5Fの鍵	ワイヤレスダンジョン地下5Fで騎士3体を倒す
地下10Fの鍵	チャートNo.8 ジャンナ教会地下牢で、救出したレイモーンの民から入手
地下15Fの鍵	ワイヤレスダンジョン地下15Fでグレムリンを倒す
地下20Fの鍵	チャートNo.13 以降にレイモーンの城2Fの図書室で入手
地下25Fの鍵	ワイヤレスダンジョン地下25Fでスティンローパーを倒す
地下30Fの鍵	ワイヤレスダンジョン地下30Fでアルバートを倒す

wireless play

ダンジョンの構成と仕組み

ワイヤレスプレイでは使用データに関わらず、レベル1からスタート。特技や術を習得しながら、敵を倒して先へ進む。各フロアはランダムで決定され、144ページから紹介している全13パターンのうち、いずれかが選ばれる仕組み。またダンジョン内で入手したアイテムは、脱出ポイントから帰還すれば、使用した本編データに追加される。

■キャラクターの頭上のアイコン

- 該当するキャラクターが敵と戦闘中であることを示す。そばでⒶボタンを押せば参戦可能。
- 該当するキャラクターが宝箱を開けていたり、メニュー画面を開いていることを示す。

■ワイヤレスプレイダンジョンの特徴

- プレイ開始時はLV1からスタート
- 選択したデータ内の装備品とアイテム、調理済みの料理を所持した状態でプレイ
- 参加するプレイヤー全員が下層への階段にたどり着くと先に進める
- 5階ごとにボスが出現する
- 脱出するには5階ごとに設けられた脱出ポイントか地下30階に到達する必要がある
- 戦闘からの逃走はできない
- 全員が戦闘不能になるとそのフロアの初めから再開
- ワイヤレスプレイ時のレベルやステータスは本編に引き継がれない
- ワイヤレスプレイで入手したアイテムは本編で使用できる

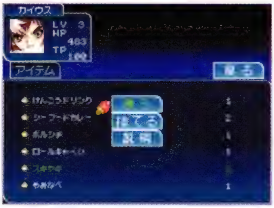
SUB EVENT

WIRELESS PLAY

奥を目指すための準備

全31階という長い道のりを、レベル1の状態から進めるワイヤレスプレイでは、持ち込むアイテムの準備が重要。特に序盤では回復用の術が使えないため、HPを回復できる道具や料理を十分に用意しておきたい。ただしワイヤレスプレイ中に消費するアイテムは、本編データ上でもその分なくなってしまう。貴重なアイテムを乱用しないよう、回復系のアイテムは店売り品で補おう。

⇐武器や防具は本編のまま。性能のよいものを入手していればその分有利に。



⇐食材のままではダメだが、調理すれば料理も持ち込める。事前に作っておこう。

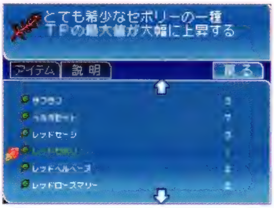
■おすすめ持ち込みアイテム

- HP、TPを回復できる各種のグミ
- TPの回復に優れた「やみなべ」などの料理
- 光属性を付与した武器
- HPを回復できる「ヒールリング」、TPの消費を減らす「フェアリィリング」などのアクセサリー

WIRELESS PLAY

アイテムの入手について

ダンジョン内の宝箱はフロアごとに2個ずつ存在するが、中身は固定ではなく、以下のようにそれぞれ8種類の中からランダムで決定される。一度入手したアイテムは、参加プレイヤー間で受け渡しをすることができないので、キャラクターの戦力のバランスを考慮し、入手するプレイヤーを決めておくのがいいだろう。



⇐貴重なハーブは使わず、本編データに持ち帰ってから使用するのがおすすめ。

■フロアごとの入手アイテム

フロア	アイテム名	確率(%)	フロア	アイテム名	確率(%)	フロア	アイテム名	確率(%)
地下1F〜地下4F	ミックスグミ	22	地下11F〜地下14F	ミラクルグミ	22	地下21F〜地下24F	トリート	22
	ミラクルグミ	20		パナシーアボトル	20		レッドサフラン	20
	パナシーアボトル	18		レッドベルベーヌ	18		ブラックオニキス	18
	レッドセボリー	14		トリックスター	14		アワーグラス	14
	イクストリーム	10		リキュールボトル	10		クローナシンボル	10
	フォースリング	10		リカバーシンボル	10		レッドローズマリー	10
	レッドセージ	4		レッドラベンダー	4		リキュールボトル	4
	マジックミスト	2		エルヴンブーツ	2		ジェットブーツ	2
地下6F〜地下9F	ミックスグミ	22	地下16F〜地下19F	ライフボトル	22	地下26F〜地下29F	スペシフィック	22
	ライフボトル	20		エリクシール	20		レッドベルガモット	20
	レッドラベンダー	18		レッドローズマリー	18		レッドセージ	18
	シルバータリスマン	14		タスクフォース	14		ムーンストーン	14
	レジストリング	10		ディネイボトル	10		オールディバイド	10
	レッドセボリー	10		レッドベルベーヌ	10		レッドサフラン	10
	ダークシール	4		レッドベルガモット	4		ディネイボトル	4
	スタンドファーム	2		デモンズシール	2		ダイヤモンド	2

SUB EVENT

wireless play

出現エネミーとグループドロップ

ワイヤレスプレイで出現する敵は、フロアごとに以下のように決まっている。また敵同士の組み合わせによって決まるグループドロップも、フロアごとに固定。このグループドロップは序盤では回復アイテムが中心だが、中盤以降はアクセサリーやアーティフェイスが充実してくる。ただし、参加プレイヤーのうち誰が入手できるかは完全にランダムとなっている。

⬅欲しいアイテムが出るフロアであっても、自分の手元に来るかは運次第。

■出現フロア別エネミーグループ

フロア	エネミーグループ 出現エネミー	ページ	出現エネミー	ページ	出現エネミー	ページ	グループドロップ(確率:%)
地下1F	オタオタ [LV1]×2	P166	—	—	—	—	紫の結晶(16)
	シーフ [LV2]×2	P172	—	—	—	—	ライフボトル(20)
	バット [LV3]×3	P166	—	—	—	—	レモングミ(18)
	バット [LV3]	P166	シーフ [LV2]	P172	—	—	ミラクルグミ(18)
地下2F	プチプリ [LV7]	P166	オタオタ [LV1]×2	P166	—	—	白の結晶(16)
	プチプリ [LV7]×2	P166	—	—	—	—	デリスエンブレム(12)
	オタオタ [LV1]	P166	シーフ [LV2]×2	P172	—	—	パイングミ(18)
	プチプリ [LV7]	P166	バット [LV3]×2	P166	—	—	ミックスグミ(18)
地下3F	ウルフ [LV4]	P170	プチプリ [LV7]	P166	—	—	赤の結晶(16)
	プチプリ [LV7]×2	P166	バット [LV3]	P166	—	—	ルーンボトル(15)
	ウルフ [LV4]×2	P170	—	—	—	—	ミックスグミ(18)
	ウルフ [LV4]	P170	バット [LV3]×2	P166	—	—	パイングミ(18)
地下4F	ビー [LV8]×2	P166	—	—	—	—	黄の結晶(16)
	ビー [LV8]	P166	ウルフ [LV4]×2	P170	—	—	パラライジェル(16)
	プチプリ [LV7]×3	P166	—	—	—	—	ミラクルグミ(18)
	ビー [LV8]×2	P166	ウルフ [LV4]	P170	—	—	レモングミ(18)
地下5F	騎士 [LV10]×2 BOSS	P177	騎士 [LV10] BOSS	P177	—	—	—
地下6F	スポット・クライネ [LV11]	P175	騎士 [LV10]×2	P177	—	—	緑の結晶(16)
	マンドラゴラ [LV12]×2	P168	—	—	—	—	サイレスジェル(16)
	ビー [LV8]	P166	騎士 [LV10]×2	P177	—	—	エリクシール(11)
	スポット・クライネ [LV11]	P175	マンドラゴラ [LV12]×2	P168	—	—	パナシーアボトル(11)
地下7F	ゾンビ [LV13]	P171	騎士 [LV10]×2	P177	—	—	青の結晶(16)
	ゾンビ [LV13]	P171	スポット・クライネ [LV11]×2	P175	—	—	ペトリフジェル(16)
	マンドラゴラ [LV12]×2	P168	ゾンビ [LV13]	P171	—	—	トリート(11)
	騎士 [LV10]×3	P177	—	—	—	—	スペシフィック(11)
地下8F	スケルトン [LV16]×2	P171	マンドラゴラ [LV12]	P168	—	—	黒の結晶(16)
	コリュンティス [LV15]×2	P168	スケルトン [LV16]	P171	—	—	メノウ(12)
	コリュンティス [LV15]	P168	ゾンビ [LV13]×2	P171	—	—	スペシフィック(11)
	マンドラゴラ [LV12]×2	P168	コリュンティス [LV15]	P168	—	—	トリート(11)
地下9F	アックスビーク [LV17]	P169	スケルトン [LV16]×2	P171	—	—	ポイズンジェル(16)
	ゲコゲコ [LV16]×3	P167	—	—	—	—	フローライト(12)
	アックスビーク [LV17]×2	P169	コリュンティス [LV15]	P168	—	—	パナシーアボトル(11)
	コリュンティス [LV15]	P168	スケルトン [LV16]×2	P171	—	—	エリクシール(11)
地下10F	ガーゴイル [LV22] BOSS	P173	ペデスタル [LV18] BOSS	P173	—	—	—
地下11F	ガルムウルフ [LV14]×2	P170	—	—	—	—	緑の結晶(16)
	アックスビーク [LV17]	P169	ガルムウルフ [LV14]×2	P170	—	—	ペトリフジェル(22)
	アックスビーク [LV17]	P169	ゲコゲコ [LV16]	P167	—	—	パラライジェル(10)
	ゲコゲコ [LV16]×2	P167	アックスビーク [LV17]	P169	—	—	スペシフィック(15)
地下12F	僧兵・男 [LV16]	P176	僧兵・女 [LV15]	P176	—	—	青の結晶(22)
	僧兵・女 [LV15]	P176	ガルムウルフ [LV14]×2	P170	—	—	ブルータリスマン(12)
	僧兵・男 [LV16]	P176	ガルムウルフ [LV14]	P170	—	—	ペトリフジェル(10)
	ガルムウルフ [LV14]×3	P170	—	—	—	—	パナシーアボトル(20)

SUB EVENT

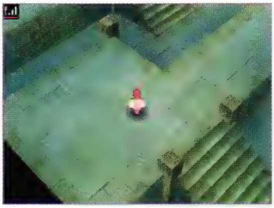
フロア	エネミーグループ						グループドロップ(確率:%)
	出現エネミー	ページ	出現エネミー	ページ	出現エネミー	ページ	
地下13F	チューゴブリン [LV16]×2	P168	スポット・ディア [LV17]	P175	—	—	ポイズンジェル(22)
	コゴブリン [LV18]×2	P171	—	—	—	—	トリックスター(12)
	スポット・ディア [LV17]	P175	傭兵・女 [LV16]×2	P176	—	—	サイレスジェル(10)
	傭兵・男 [LV16]	P176	チューゴブリン [LV16]	P168	傭兵・女 [LV16]	P176	ミックスグミ(15)
地下14F	黒騎士 [LV19]×2	P177	スポット・ディア [LV17]	P176	—	—	黒の結晶(22)
	黒騎士 [LV19]	P177	コゴブリン [LV18]×2	P171	—	—	アタックシンボル(12)
	コゴブリン [LV18]	P171	チューゴブリン [LV16]×2	P168	—	—	ディネイボトル(7)
	黒騎士 [LV19]	P177	スポット・ディア [LV17]×2	P176	—	—	トリート(15)
地下15F	グレムリン [LV26] BOSS	P166	グレムリン [LV27] BOSS	P166	グレムリン [LV28] BOSS	P166	—
地下16F	サイノッサス [LV19]	P170	サイノッサス [LV19]	P170	黒騎士 [LV19]	P177	黄の結晶(22)
	バジリスク [LV20]	P169	バジリスク [LV20]	P169	—	—	紫の結晶(10)
	サイノッサス [LV19]	P170	バーグラー [LV20]×2	P172	—	—	リキュールボトル(7)
	黒騎士 [LV19]	P177	黒騎士 [LV19]	P177	バジリスク [LV20]	P169	パナシーアボトル(20)
地下17F	キャスター [LV19]	P173	デザゴイル [LV23]	P173	—	—	白の結晶(22)
	チュンチュン [LV21]×2	P167	バーグラー [LV20]	P172	—	—	パラライジェル(22)
	バーグラー [LV20]×2	P172	—	—	—	—	黒の結晶(10)
	チュンチュン [LV21]×3	P167	—	—	—	—	ミラクルグミ(15)
地下18F	トータス [LV22]×2	P167	—	—	—	—	紫の結晶(22)
	キャスター [LV19]	P173	デザゴイル [LV23]	P173	アルラウネ [LV22]	P168	エスプリッツ(12)
	アルラウネ [LV22]×2	P168	チュンチュン [LV21]	P167	—	—	白の結晶(10)
	キャスター [LV19]	P173	デザゴイル [LV23]	P173	トータス [LV22]	P167	スペシフィック(20)
地下19F	スポット・グランデ [LV24]×2	P176	マジックレディ [LV23]	P173	—	—	赤の結晶(22)
	サンドワーム [LV24]	P172	マジックレディ [LV23]×2	P173	—	—	サイレスジェル(22)
	スポット・グランデ [LV24]	P176	サンドワーム [LV24]	P172	アルラウネ [LV22]	P168	ポイズンジェル(10)
	アルラウネ [LV22]	P168	サンドワーム [LV24]	P172	—	—	パナシーアボトル(20)
地下20F	トレント [LV29] BOSS	P174	—	—	—	—	—
地下21F	デスシーカー [LV23]	P169	ポルターガイスト [LV24]×2	P167	—	—	赤宝玉(8)
	カクトゥス [LV24]×2	P168	チャージトータス [LV25]	P167	—	—	パラライコア(8)
	チャージトータス [LV25]	P167	デスシーカー [LV23]×2	P169	—	—	赤の結晶(10)
	デスシーカー [LV23]	P169	カクトゥス [LV24]	P168	ポルターガイスト [LV24]	P167	ミックスグミ(20)
地下22F	クラブス [LV24]×2	P169	チャージトータス [LV25]	P167	—	—	白宝玉(8)
	クラブス [LV24]	P169	ハチェットビーク [LV26]×2	P169	—	—	ムーンストーン(12)
	クラブス [LV24]	P169	ウオント [LV23]	P167	—	—	青の結晶(10)
	ウオント [LV23]	P167	チャージトータス [LV25]×2	P167	—	—	レッドサフラン(3)
地下23F	エレノッサス [LV26]×2	P170	—	—	—	—	紫宝玉(8)
	エレノッサス [LV26]	P170	ウオント [LV23]×2	P167	—	—	サイレスコア(8)
	ハチェットビーク [LV26]	P169	ガルーダ [LV23]×2	P171	—	—	黄の結晶(10)
	エレノッサス [LV26]×2	P170	ガルーダ [LV23]	P171	—	—	レッドベルガモット(3)
地下24F	プチュゴブリン [LV26]×2	P168	アイスリザード [LV31]	P169	—	—	黄宝玉(8)
	ホワイトウルフ [LV27]×2	P170	ガルーダ [LV23]	P171	—	—	ブラックオニキス(12)
	アイスリザード [LV31]	P169	ホワイトウルフ [LV27]	P170	—	—	緑の結晶(10)
	ガルーダ [LV23]×2	P171	アイスリザード [LV31]	P169	—	—	レッドローズマリー(3)
地下25F	スティンローパー [LV40] BOSS	P172	—	—	—	—	フェアリィリング(5)
地下26F	ブルーグリフィン [LV39]	P172	ブルーグリフィン [LV39]	P172	グラスルーダ [LV33]	P171	青宝玉(8)
	オーガ [LV29]	P174	アイスリザード [LV26]	P169	—	—	シルバータリスマン(12)
	ブルーグリフィン [LV39]	P172	オーガ [LV29]×2	P174	—	—	レッドベルベーヌ(3)
	アイスリザード [LV31]	P169	グラスルーダ [LV33]×2	P171	—	—	ミラクルグミ(20)
地下27F	ブルーゴブリン [LV33]×3	P172	—	—	—	—	ポイズンコア(8)
	ブルーゴブリン [LV33]	P172	キャッスルゴレム [LV32]	P174	—	—	ペトリフコア(8)
	ブルーゴブリン [LV33]	P172	デカゴブリン [LV38]×2	P175	—	—	レッドセージ(3)
	キャッスルゴレム [LV32]	P174	グラスルーダ [LV33]	P171	デカゴブリン [LV38]	P175	パナシーアボトル(20)
地下28F	キラーオーガ [LV36]×3	P174	—	—	—	—	緑宝玉(8)
	キラーオーガ [LV36]	P174	デカゴブリン [LV38]	P175	—	—	イクストリーム(12)
	キャッスルゴレム [LV32]×2	P174	—	—	—	—	レッドセボリー(3)
	ミラゴイル [LV40]	P173	ドレステブル [LV35]	P174	—	—	トリート(20)
地下29F	近衛騎士 [LV42]×2	P177	ダークゴブリン [LV41]	P175	—	—	黒宝玉(8)
	ダークゴブリン [LV41]	P175	ナイトオウル [LV39]	P171	ナイトオウル [LV39]	P171	タスクフォース(12)
	ダークゴブリン [LV41]	P175	ミラゴイル [LV40]	P173	ドレステブル [LV35]	P174	スタンドファーム(12)
	近衛騎士 [LV42]×3	P178	—	—	—	—	レッドラベンダー(3)
地下30F	アルバート [LV46] BOSS	P179	—	—	—	—	イファルジェント(50)

SUB EVENT

WIRELESS PLAY

フロアの構成

ダンジョンのフロアは13種類が存在し、以下の表のようにいずれかのパターンで構成されている。いずれの場合もプレイ開始時はフロア1からスタートし、ボスが登場する階はフロア12。最下層のフロア13で祭壇に触れると完全クリアとなる。はじめの数階でパターンが把握できるので、マップを参考にムダのない攻略を進めたい。



⬅開始時のフロア1のみ、プレイヤーごとにスタート地点がランダムで決定。

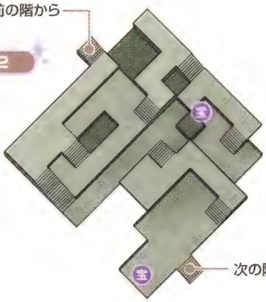
■フロアの構成パターン

パターン	地下1F	地下2F	地下3F	地下4F	地下5F	地下6F	地下7F	地下8F	地下9F	地下10F	地下11F	地下12F	地下13F	地下14F	地下15F	地下16F
A	1	2	3	4	12	3	4	2	3	12	4	3	2	4	12	2
B	1	3	2	4	12	5	2	3	2	12	3	2	4	5	12	4
C	1	2	3	4	12	2	3	4	5	12	9	3	11	5	12	6
D	1	3	4	3	12	4	2	8	11	12	3	11	9	3	12	5
E	1	4	2	5	12	2	5	2	11	12	2	4	5	2	12	3
F	1	2	3	6	12	2	4	5	6	12	2	5	4	6	12	5
G	1	5	4	6	12	6	9	6	8	12	10	10	10	10	12	5
H	1	9	8	7	12	4	5	4	5	12	8	6	11	9	12	4

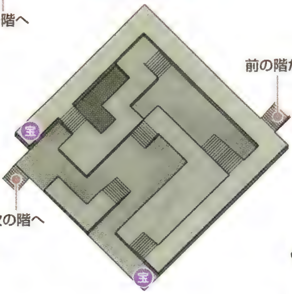
パターン	地下17F	地下18F	地下19F	地下20F	地下21F	地下22F	地下23F	地下24F	地下25F	地下26F	地下27F	地下28F	地下29F	地下30F	地下31F
A	4	2	11	12	4	3	2	7	12	2	6	4	5	12	13
B	3	5	11	12	2	8	5	9	12	3	8	2	5	12	13
C	8	9	5	12	8	3	11	7	12	7	7	7	10	12	13
D	6	5	4	12	11	10	8	7	12	6	3	5	8	12	13
E	5	2	8	12	2	11	2	9	12	11	8	9	7	12	13
F	4	3	6	12	3	11	2	6	12	8	4	5	10	12	13
G	6	6	5	12	9	8	11	9	12	6	8	7	10	12	13
H	5	4	5	12	3	11	8	11	12	3	6	3	10	12	13

フロア1

フロア2



フロア3



フロア4

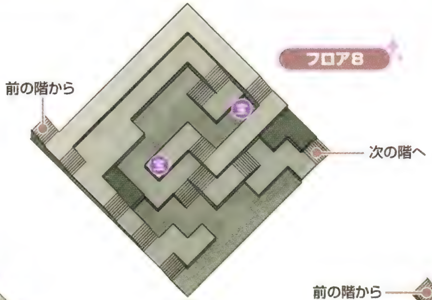
フロア5

SUB EVENT

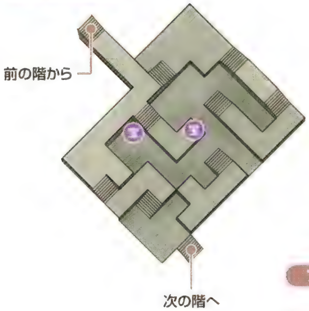
フロア6

フロア7

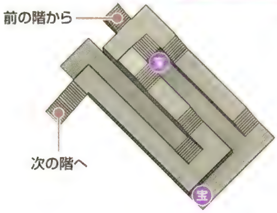
フロア8



フロア9

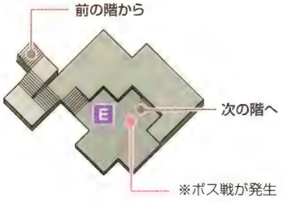


フロア10

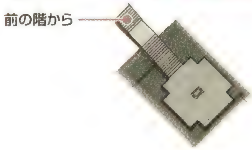


フロア11

フロア12



フロア13



WIRELESS PLAY

プレイスタイル別攻略

それぞれのプレイヤーごとに使用キャラクターを決めてから攻略をするワイヤレスプレイでは、どんな組み合わせにするかでプレイのスタイルが大きく変わる。装備やアイテムの準備はもちろんだが、それぞれの特性を見極めてキャラクターを選択し、地下31階までの長い冒険をスムーズに進められるような工夫をしたい。

⬅プレイ中にキャラクターの変更はできない。事前にパーティの相談を。

王道のバランス重視スタイル

物理攻撃主体のキャラクターをふたりと、術を得意とするキャラクターをひとりで組む、安定したパーティ。どんな局面にも対応しやすい柔軟性がある。回復の術が使えないレベルの低いうちは、アイテムを駆使して乗り切ろう。

3人のうちふたり　　どちらかひとり

強気で攻める物理攻撃型

3人すべてを男性メンバーで構成すれば、連続攻撃と強力な技の連発で攻める押しの一手のパーティに。回復手段がアイテム頼りになるので、プレイ開始前の準備は必須。グループドロップで入手できるグミやエリクシールを活用したい。

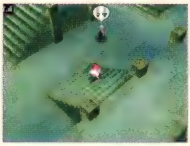
回復もおまかせの術メインパーティ

豊富なTPを活かして、ひたすら術で攻撃するパーティ。隊列効果を「TP回復」にし、「フェアリィリング」や「フローライト」を装備すれば、TP不足に困ることもほぼない。前衛キャラクターを加え、パーティの壁になってもらおう。

だれかひとり

おとりに任せてラクラク探索

フロア内で誰かひとりが敵と戦っていると、それ以外のメンバーは戦闘が発生しない。これを利用し、敵との遭遇回数を少なく抑えて探索を進めてもいい。おとり役がガードなどで戦いを引き伸ばし、そのあいだにほかのメンバーがフロア内を安全に探索するのだ。



⬅おとり役はHPの高いフォレストが最適。逃げ回って戦闘を長びかせてもらおう。

SUB EVENT

DATA

●データ

テイルズ オブ ザ テンペスト

DATA 道具データ

ここでは、消費アイテム、アーティフェイス、食材、貴重品の効果などを紹介する。掲載順は、ゲーム中の道具データの表示順と同じだ。

道具データの見方

アップルグミ❶
❸買 30　❹売 15　❺変 レモングミ
ゼリー状の薬で、食べるとリンゴの味がする。❻
味方ひとりのHPを最大時の30%回復する。

❷

❶**アイテム名**　アイテムの名称とその読み方
❷**アイコン**　アイテムの見た目
❸**購入価格**　ショップで購入するときに必要なガルド(GALD)。「－」と表記してあるものは、ショップでは購入できない
❹**売却価格**　ショップに売るときの価格。「－」と表記してあるものは、売却できない
❺**変化後のアイテム**　「ルーンボトル」を使ったときに変化するアイテム。「－」と表記してあるものは、変化しない
❻**効果**　そのアイテムの効果と特徴

消費アイテム

ITEM DATA

使用することで消費し、効果を得られるアイテム。ショップで買えたり、敵が頻繁に落としたりと、比較的入手しやすいものが多い。

アップルグミ
買 30　売 15　変 レモングミ
ゼリー状の薬で、食べるとリンゴの味がする。味方ひとりのHPを最大時の30%回復する。

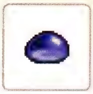
オレンジグミ
買 40　売 20　変 パイングミ
オレンジの味がするゼリー状の薬。味方ひとりのTPを最大時の30%回復する。

レモングミ
買 70　売 35　変 －
黄色いゼリー状の薬で、レモンの味がする。味方ひとりのHPを最大時の60%回復する。

パイングミ
買 90　売 45　変 －
パイナップルを使用したゼリー状の薬。味方ひとりのTPを最大時の60%回復する。

ミックスグミ
買 160　売 80　変 ミラクルグミ
フルーツを混ぜ込んだゼリー状の薬。味方ひとりのHPとTPを最大時の30%回復する。

ミラクルグミ
買 280　売 140　変 －
奇跡とも言えるゼリー状の薬。味方ひとりのHPとTPを最大時の60%回復する。



エリクシール
買 －　売 425　変 －
味方ひとりのHP、TPを最大まで回復させ、毒、麻痺、石化、沈黙、戦闘不能を治療する。

トリート
買 －　売 225　変 スペシフィック
瓶詰めにされた回復薬のうちのひとつ。味方全員のHPを最大時の30%回復する。

スペシフィック

買 –　売 300　変 トリート
瓶に入った液状薬のひとつ。味方ひとりのTPを最大時の30%回復する。

テント

買 750　売 375　変 –
野営用のテント。味方全員のHPと状態異常を回復する。使用すると半日が経過する。

ダークボトル

買 250　売 125　変 –
獣の臭いを閉じこめた壺。使用すると2分間、エンカウント率が4倍にアップする。

ホーリィボトル

買 250　売 125　変 –
聖気を閉じこめた壺。使用すると2分間、エンカウント率が半分になる。

パナシーアボトル

買 150　売 75　変 –
ひょうたんに入った液状薬のひとつ。味方ひとりの毒、麻痺、石化、沈黙を回復する。

ライフボトル

買 400　売 200　変 –
味方ひとりの戦闘不能を、HPは最大値の30%、TPは最大値の15%の状態で回復する。

ルーンボトル

買 2500　売 1250　変 –
アイテムを別のアイテムに変化させたり、強化した武器をもとの状態に戻す薬。

セージ

買 –　売 1　変 レッドセージ
"健康"が語源とされている特別なハーブ。味方ひとりの最大HPを5%アップする。

セボリー

買 –　売 1　変 レッドセボリー
独特の強い香りを持つハーブ。食すことで、味方ひとりの最大TPを5%アップする。

ラベンダー

買 –　売 1　変 レッドラベンダー
爽やかな香りで、さまざまな用途に使われるハーブ。味方ひとりのATKを1アップする。

ベルベーヌ

買 –　売 1　変 レッドベルベーヌ
レモンに似た香りを放つハーブ。食すことで、味方ひとりのDEFを1アップする。

ローズマリー

買 –　売 1　変 レッドローズマリー
集中力を高める効果があるとされているハーブ。味方ひとりのHITを1アップする。

サフラン

買 –　売 1　変 レッドサフラン
独特の強い香りと味を持つ黄色いハーブ。味方ひとりのDEXを1アップする。

ベルガモット

買 –　売 1　変 レッドベルガモット
柑橘系の甘い香りが独特なハーブ。食すことで、味方ひとりのINTを1アップする。

レッドセージ

買 –　売 1　変 –
セージの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりの最大HPを10%アップする。

レッドセボリー

買 –　売 1　変 –
セボリーの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりの最大TPを10%アップする。

レッドラベンダー

買 –　売 1　変 –
ラベンダーの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりのATKを3アップする

レッドベルベーヌ

買 –　売 1　変 –
ベルベーヌの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりのDEFを3アップする。

レッドローズマリー

買 –　売 1　変 –
ローズマリーの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりのHITを3アップする。

レッドサフラン

買 –　売 1　変 –
サフランの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりのDEXを3アップする。

レッドベルガモット
買 –　売 1　変 –
ベルガモットの一種で、とても稀少なハーブ。味方ひとりのINTを3アップする。

フレアボトル
買 600　売 300　変 –
戦闘中に使用することで、約20秒間、味方ひとりのATKを10%アップする。

ハードボトル
買 600　売 300　変 –
戦闘中に使用することで、約20秒間、味方ひとりのDEFを10%アップする。

ヒットボトル
買 600　売 300　変 –
戦闘中に使用することで、約20秒間、味方ひとりのHITを10%アップする。

リキュールボトル
買 600　売 300　変 –
戦闘中に使用することで、約20秒間、味方ひとりを毒、麻痺、石化、沈黙から守る。

ディネイボトル
買 800　売 400　変 –
戦闘中に使用することで、約40秒間、味方ひとりを毒、麻痺、石化、沈黙から守る。

アワーグラス
買 –　売 1　変 –
聖なるストップウォッチ。戦闘中に使用することで、約20秒間、敵全員の動きを止める。

オールディバイト
買 –　売 1　変 –
戦闘中に使用することで、敵味方の全ダメージを半減する。再度使用するともとに戻る。

スペクタクルズ
買 10　売 5　変 –
戦闘中に使用することで、敵1体の現在の残りHPが知ることができる。

サイの角 サイのツノ
買 –　売 100　変 –
加工素材に向いているサイノッサスの角。ヤスカのジーンが1000Gで買い取っている。

赤いサイの角 あかいサイのツノ
買 –　売 800　変 –
滅多に手に入らない貴重な角。ヤスカのジーンが8000～9000Gで買い取っている。

金の塊 きんのかたまり
買 –　売 15000　変 –
レイモーンの都に眠っているお宝。歴史的価値もあり、非常に高価で売却できる。

アーティフェイス

ITEM DATA

装備中の武器に属性を持たせることのできる特殊なアイテム。属性は火、水、地、風、雷、闇、光、毒、麻痺、石化、沈黙の11種類。

赤のかけら あかのかけら
買 100　売 –　変 赤の石
火の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の火属性を1アップする。

赤の石 あかのいし
買 –　売 –　変 赤の結晶
火の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の火属性を2アップする。

赤の結晶 あかのけっしょう
買 –　売 –　変 –
「赤の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の火属性を4アップする。

赤宝玉 あかほうぎょく
買 –　売 –　変 –
火の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の火属性を16アップする。

青のかけら あおのかけら
買 100　売 –　変 青の石
水の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の水属性を1アップする。

青の石 あおのいし
買 –　売 –　変 青の結晶
水の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の水属性を2アップする。

青の結晶 あおのけっしょう
買 −　売 −　変 −
「青の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の水属性を4アップする。

黄のかけら きのかけら
買 100　売 −　変 黄の石
地の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の地属性を1アップする。

黄の結晶 きのけっしょう
買 −　売 −　変 −
「黄の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の地属性を4アップする。

緑のかけら みどりのかけら
買 100　売 −　変 緑の石
風の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の風属性を1アップする。

緑の結晶 みどりのけっしょう
買 −　売 −　変 −
「緑の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の風属性を4アップする。

紫のかけら むらさきのかけら
買 100　売 −　変 紫の石
雷の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の雷属性を1アップする。

紫の結晶 むらさきのけっしょう
買 −　売 −　変 −
「紫の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の雷属性を4アップする。

黒のかけら くろのかけら
買 120　売 −　変 黒の石
闇の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の闇属性を1アップする。

黒の結晶 くろのけっしょう
買 −　売 −　変 −
「黒の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の闇属性を4アップする。

白のかけら しろのかけら
買 120　売 −　変 白の石
光の力が宿っている鉱石の欠片。装備中の武器の光属性を1アップする。

青宝玉 あおほうぎょく
買 −　売 −　変 −
水の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の水属性を16アップする。

黄の石 きのいし
買 −　売 −　変 黄の結晶
地の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の地属性を2アップする。

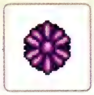
黄宝玉 きほうぎょく
買 −　売 −　変 −
地の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の地属性を16アップする。

緑の石 みどりのいし
買 −　売 −　変 緑の結晶
風の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の風属性を2アップする。

緑宝玉 みどりほうぎょく
買 −　売 −　変 −
風の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の風属性を16アップする。

紫の石 むらさきのいし
買 −　売 −　変 紫の結晶
雷の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の雷属性を2アップする。

紫宝玉 むらさきほうぎょく
買 −　売 −　変 −
雷の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の雷属性を16アップする。



黒の石 くろのいし
買 −　売 −　変 黒の結晶
闇の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の闇属性を2アップする。

黒宝玉 くろほうぎょく
買 −　売 −　変 −
闇の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の闇属性を16アップする。

白の石 しろのいし
買 −　売 −　変 白の結晶
光の力を宿している不思議な鉱石。装備中の武器の光属性を2アップする。

白の結晶 しろのけっしょう
買 －　売 －　変 －
「白の石」が結晶化した純度の高い鉱石。装備中の武器の光属性を4アップする。

白宝玉 しろほうぎょく
買 －　売 －　変 －
光の力が宿る鉱石本来の姿。内部には炎がゆらいでいる。武器の光属性を16アップする。

ポイズンパウダー
買 150　売 －　変 ポイズンムース
毒属性素材の薬品を加工してできた粉末。装備中の武器の毒属性を1アップする。

ポイズンムース
買 －　売 －　変 ポイズンジェル
純度が高く、泡状の物質のため扱いが難しい。装備中の武器の毒属性を2アップする。

ポイズンジェル
買 －　売 －　変 －
毒属性の付加を目的としてモンスターから抽出した成分。武器の毒属性を4アップする

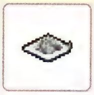
ポイズンコア
買 －　売 －　変 －
モンスターが生み出す、毒効果の核そのもの。装備中の武器の毒属性を16アップする。

パラライパウダー
買 150　売 －　変 パラライムース
麻痺属性素材の薬品を加工してできた粉末。装備中の武器の麻痺属性を1アップする。

パラライムース
買 －　売 －　変 パラライジェル
純度が高く、泡状の物質のため扱いが難しい。装備中の武器の麻痺属性を2アップする。

パラライジェル
買 －　売 －　変 －
麻痺属性の付加を目的としてモンスターから抽出した成分。武器の麻痺属性を4アップする。

パラライコア
買 －　売 －　変 －
モンスターが生み出す、麻痺効果の核そのもの。装備中の武器の麻痺属性を16アップする。

ペトリフパウダー
買 150　売 －　変 ペトリフムース
石化属性素材の薬品を加工してできた粉末。装備中の武器の石化属性を1アップする。


ペトリフムース
買 －　売 －　変 ペトリフジェル
純度が高く、泡状の物質のため扱いが難しい。装備中の武器の石化属性を2アップする。

ペトリフジェル
買 －　売 －　変 －
石化属性の付加を目的としてモンスターから抽出した成分。武器の石化属性を4アップする。

ペトリフコア
買 －　売 －　変 －
モンスターが生み出す、石化効果の核そのもの。装備中の武器の石化属性を16アップする。

サイレスパウダー
買 150　売 －　変 サイレスムース
沈黙属性素材の薬品を加工してできた粉末。装備中の武器の沈黙属性を1アップする。

サイレスムース
買 －　売 －　変 サイレスジェル
純度が高く、泡状の物質のため扱いが難しい。装備中の武器の沈黙属性を2アップする。

サイレスジェル
買 －　売 －　変 －
沈黙属性の付加を目的としてモンスターから抽出した成分。武器の沈黙属性を4アップする。

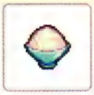
サイレスコア
買 －　売 －　変 －
モンスターが生み出す、沈黙効果の核そのもの。装備中の武器の沈黙属性を16アップする。

食材

料理の材料として、数種類を組み合わせて使用する。食材の状態で使用することはできない。ショップや敵から手軽に手に入るものが多い。

パン
買 10　売 5　変 –
穀物の一種。アレウーラ大陸全土で食されている。「ハンバーガー」などに使用する。

ライス
買 20　売 10　変 –
穀物の一種。アレウーラ大陸全土で食されている。「チャーハン」などのご飯ものに使用する。



パスタ
買 20　売 10　変 –
穀物の一種。小麦を加工して作った食品の総称。「ナポリタン」などに使用する。

チキン
買 40　売 20　変 –
肉の一種。低カロリー、高たんぱくで人気の鶏肉。「チキンライス」などに使用する。

ビーフ
買 70　売 35　変 –
肉の一種。脂の乗ったおいしい牛肉。「ステーキ」、「ビーフシチュー」などに使用する。

ポーク
買 60　売 30　変 –
肉の一種。良質なたんぱく質を摂取できる豚肉。「カレーライス」などに使用する。

マグロ
買 70　売 35　変 –
魚介類の一種。巨大な回遊魚で、脂が乗っている。「てっかどん」などに使用する。

シャケ
買 50　売 25　変 –
魚介類の一種。身だけでなく、卵もおいしい。主に「シャケなべ」などに使用する。

イカ
買 30　売 15　変 –
魚介類の一種。身も足も、独特の歯ごたえがたまらない。「おさしみ」などに使用する。

エビ
買 60　売 30　変 –
魚介類の一種。プリプリとした食感がたまらない。「かいせんサラダ」などに使用する。

チーズ
買 30　売 15　変 –
乳製品の一種。動物の乳を発酵させた食品。「ピザ」、「グラタン」などに使用する。

ミルク
買 40　売 20　変 –
乳製品の一種。動物の乳で、とても栄養価が高い。「けんこうドリンク」などに使用する。

レタス
買 70　売 35　変 –
野菜の一種。シャキシャキとした食感がたまらない新鮮葉物。「サラダ」に使用する。

タマネギ
買 30　売 15　変 –
野菜の一種。常用3野菜のひとつで、刻むと涙が出る。「サラダ」などに使用する。

トマト
買 40　売 20　変 –
野菜の一種。さわやかな酸味がおいしく、ジュースにも向いている。「サラダ」に使用する。

ニンジン
買 20　売 10　変 –
野菜の一種。常用3野菜のひとつで、栄養満点の根菜。「カレーライス」などに使用する。

ジャガイモ
買 20　売 10　変 –
野菜の一種。常用3野菜のひとつで、栄養価が高い根菜。「にくじゃが」などに使用する。

キャベツ
買 50　売 25　変 –
野菜の一種。シャキシャキの歯ごたえの葉物。「ロールキャベツ」などに使用する。

タマゴ
買10　売5　変－
ニワトリの卵。どんな料理にも使える人気食材。「オムライス」などに使用する。

リンゴ
買20　売10　変－
果物の一種。赤い宝石とも呼ばれ、栄養価が高い。「フルーツもりあわせ」などに使用する。

レモン
買10　売5　変－
果物の一種。酸っぱい果汁の黄色い果物。「フルーツもりあわせ」などに使用する。

イチゴ
買10　売5　変－
果物の一種。甘みが強い赤くて小さな果実。「フルーツサンド」、「ケーキ」などに使用する。

バナナ
買10　売5　変－
果物の一種。黄色く細長い形がユニークなフルーツ。「フルーツサンド」などに使用する。

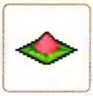
ダイコン
買40　売20　変－
野菜の一種。スズシロとも呼ばれ、葉まですべて食べられる。「おでん」などに使用する。

ミソ
買50　売25　変－
大豆を発酵させて作った風味豊かな調味料。「おでん」、「とんじる」などに使用する。

ネギ
買30　売15　変－
野菜の一種。香りが強く、薬味として重宝されている。「スキヤキ」などに使用する。

コンニャク
買20　売10　変－
弾力のある食感がウリの加工品で、低カロリー。「コンニャクステーキ」などに使用する。

レッドスパイス
買70　売35　変－
スパイスの一種。料理に辛みをプラスする。「オムライス」、「カレーライス」などに使用する。



ブラックスパイス
買70　売35　変－
スパイスの一種。ツンとする香りが食欲をそそる。「ステーキ」などに使用する。

ホワイトスパイス
買70　売35　変－
スパイスの一種。ソフトな香りで、料理の風味を増す。「ボルシチ」などに使用する。

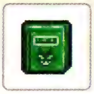
貴重品

ITEM DATA

ストーリーを進めるうえで必要となる重要アイテムや、サブイベントなどで使用する特別なアイテム。使用するとなくなるものもある。

レシピブック
買－　売－　変－
冒険の途中でもらったレシピや、料理中に覚えたレシピを書きまとめてある本。

バトルブック
買－　売－　変－
戦闘で戦い、倒したことのある敵の情報をまとめた本。弱点などのデータがわかる。



ワールドマップ
買－　売－　変－
アレウーラ大陸全土を網羅した地図。未開の地など、一部の地域は掲載されていない。

エレウシスの鍵 エレウシスのかぎ
買－　売－　変－
ワイヤレスプレイで遊べるようになる鍵。タイトル画面でWireless Playを選択しよう。

かたみのペンダント
買－　売－　変－
カイウスの母、メリッサの形見のペンダント。トップにペイシェントがついている。

ペイシェント
買－　売－　変－
強い魔力を秘めた赤色の結晶。ひとつひとつが数千人分のレイモーンの魂の塊である。

地下5Fの鍵 ちか5Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下5Fの扉を開くために必要な鍵。

地下10Fの鍵 ちか10Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下10Fの扉を開くために必要な鍵。

地下15Fの鍵 ちか15Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下15Fの扉を開くために必要な鍵。

地下20Fの鍵 ちか20Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下20Fの扉を開くために必要な鍵。

地下25Fの鍵 ちか25Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下25Fの扉を開くために必要な鍵。

地下30Fの鍵 ちか30Fのかぎ

買 –　売 –　変 –
ワイヤレスプレイのダンジョンで使用する。地下30Fの扉を開くために必要な鍵。

魚の干物 さかなのひもの

買 –　売 –　変 –
ナルスの特産物で、レダのスープに使用。サブイベント『食材配達人1』(→P120)で使用。

黒キノコ クロキノコ

買 –　売 –　変 –
黒の森に生えている珍しいキノコ。サブイベント『食材配達人2』(→P120)で使用する。

ミーナの手紙 ミーナのてがみ

買 –　売 –　変 –
ミーナから預かった恋人への手紙。サブイベント『ミーナのお願い』(→P122)で使用する。

ヨシュアの手紙 ヨシュアのてがみ

買 –　売 –　変 –
ヨシュアから預かった恋人への手紙。サブイベント『ミーナのお願い』(→P122)で使用する。

コルムの聖典 コルムのせいてん

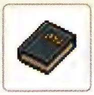
買 –　売 –　変 –
ノートン司祭から預かった聖典。サブイベント『布教活動』(→P121)で使用する。

金貨の袋 キンカのフクロ

買 –　売 –　変 –
コルムから預かった聖典補修の代金。サブイベント『布教活動』(→P121)で使用する。

レイモーンの書 レイモーンのしょ

買 –　売 –　変 –
ベクターから買い取った書物。サブイベント『レイモーンの秘宝』(→P123)で使用する。

ヌアザの本 ヌアザのほん

買 –　売 –　変 –
ヌアザに持ってきてと頼まれた書物。サブイベント『ご先祖様の書物』(→P123)で使用する。

砂のユリ すなのユリ

買 –　売 –　変 –
砂漠に咲く幻の花で、万能薬になる。サブイベント『砂のユリ』(→P122)で使用する。

ルーン鉱石 ルーンこうせき

買 –　売 –　変 –
砂漠で少量しか採れない幻の鉱石。サブイベント『伝説の鉱石』(→P125)で使用する。

紅蓮の瞳 ぐれんのひとみ

買 –　売 –　変 –
石化したレイモーンの瞳にはめられた石。サブイベント『レイモーンの秘宝』(→P123)で使用する。

蒼穹の瞳 そうきゅうのひとみ

買 –　売 –　変 –
石化したレイモーンの瞳にはめられた石。サブイベント『レイモーンの秘宝』(→P123)で使用する。

翡翠の瞳 ひすいのひとみ

買 –　売 –　変 –
石化したレイモーンの瞳にはめられた石。サブイベント『レイモーンの秘宝』(→P123)で使用する。

エクストラキー

買 –　売 –　変 –
ロミーが持っていた古びた鍵。エクストラダンジョンの扉を開くために必要となる。

DATA 装備品データ

武器、防具、アクセサリーの詳細を、ゲーム中の装備データ表示順に掲載した。アクセサリー以外は、装備可能キャラクターが決まっている。

装備品データの見方

◆武器・防具データ

ブロンズソード❶

❸買 –　❹売 37　❺攻 50　❻装 カ

属性・なし。大量生産されている青銅製の剣で、子供でも扱える。カイウスの初期装備。❽

❷

◆アクセサリーデータ

ポイズンチェック❶

❸買 100　❹売 50　❼覚 パラライチェック

紫色の深い色合いが美しいペンダント。身につけることで、毒攻撃を無効化する。❽

❷

❶**アイテム名**　アイテムの名称とその読み方

❷**アイコン**　アイテムの見た目

❸**購入価格**　ショップで購入するときに必要なガルド(GALD)。「–」と表記してあるものは、ショップでは購入できない

❹**売却価格**　ショップに売るときの価格。「–」と表記してあるものは、売却できない

❺**攻撃・防御**　武器・覚醒武器データでは装備時のATK値、防具データでは装備時のDEF値を掲載

❻**装備可能者**　そのアイテムを装備できるメンバー。カ=カイウス、ル=ルビア、テ=ティルキス、フ=フォレスト、ア=アーリアの略

❼**変化後のアイテム**　「ルーンボトル」を使ったときに変化するアイテム。「–」と表記してあるものは、変化しない

❽**効果**　その装備品の効果と特徴

武器データ

EQUIPMENT DATA

敵に与える物理ダメージに影響する装備品。装備することで武器の攻撃力がそのキャラクターのHITにプラスされ、最終的なHITが決まる。

ブロンズソード

買 –　売 37　攻 50　装 カ

属性・なし。大量生産されている青銅製の剣で、子供でも扱える。カイウスの初期装備。

スティールソード

買 210　売 105　攻 83　装 カ

属性・なし。「ブロンズソード」同様、大量生産されて広く用いられている鋼鉄の剣。

プラチナソード

買 800　売 400　攻 150　装 カ

属性・なし。稀少な金属である白金で作られた剣。しなやかな刃で、斬れ味は鋭い。

ミスリルソード

買 1150　売 575　攻 172　装 カ

属性・なし。ミスリルというたいへん希少な鉱石を使用した剣。切れ味がよく、高級品。

バゼラード

買 4600　売 2300　攻 283　装 カ

属性・なし。短めの剣身がスマートな片手剣。軽量で扱いやすい。DEXが5%アップする。

レイピア

買 520　売 260　攻 114　装 カ

属性・なし。突き攻撃に特化した針のように細い剣。柄には美しい装飾が施されている。

サーベル

買 2260　売 1130　攻 198　装 カ

属性・なし。しなやかに湾曲している片刃の剣。ナックルガードがついているのも特徴。

デュランダル

買 6500　売 3250　攻 316　装 カ

属性・なし。黄金の使われた柄が美しい、とても優秀な剣。高値で販売されている。

グラディウス

買 8800　売 4400　攻 350　装 カ
属性・なし。手になじみやすい両刃の剣。刃先がふくらんでいる、少々珍しい形状。

マクアフティル

買 ―　売 4500　攻 445　装 カ
属性・なし。切先がなく刃元のみを持つ珍しい剣。斬り攻撃に特化した形をしている。

ナイツソード

買 ―　売 805　攻 200　装 カ
属性・なし。シンプルながらもバランスのいい剣。ジャンナの騎士たちが使用している。

キャバリアー

買 ―　売 3550　攻 369　装 カ
属性・なし。騎士という名を持つ剣。選ばれた騎士のみが持つことのできる上質なもの。

ルーンブレイド

買 ―　売 3850　攻 388　装 カ
属性・沈黙。沈黙の抗体ダメージ20。ルーン鉱石で作られた魔力を持つ特別な剣。

ムメイブレード

買 450　売 225　攻 87　装 テ
属性・なし。これといって特徴のない鋼鉄製の刀。隣国センシビアでもよく使われている。

コラーダ

買 2350　売 1175　攻 184　装 テ
属性・なし。ミスリル鉱石という珍しい素材を使用。能力、価値ともに高い名剣。

ツヴァイハンダー

買 3380　売 1690　攻 279　装 テ
属性・なし。ほかに類を見ないほど広い剣身を持つ大剣。両手でないと扱いにくい。

ソウルイーター

買 ―　売 4560　攻 368　装 テ
属性・闇。手にした者の魂を喰らい、その斬れ味を増していくという呪われた魔剣。

ファルクス

買 8840　売 4420　攻 329　装 テ
属性・なし。刃が鎌状に湾曲している珍しい剣。サーベルのような切れ味を持つ。

シンクレアー

買 ―　売 660　攻 175　装 カ
属性・なし。サーベルによく似た形状で、長く緩やかに湾曲した剣身を持っている。

シャムシール

買 3200　売 1600　攻 250　装 カ
属性・なし。獅子の尻尾という意味を持つ剣。緩やかに湾曲した剣身で敵を断ち斬る。

バロンソード

買 ―　売 2450　攻 285　装 カ
属性・なし。バランスのとれた美しい剣。選ばれた騎士にのみ与えられる特別なもの。

マゴノテ

買 ―　売 8　攻 26　装 カ
属性・なし。かゆいところに手が届く、特別な武器。丸い先端で肩を叩くこともできる。

クレイモア

買 ―　売 65　攻 47　装 テ
属性・なし。シンプルな青銅製の剣で、無骨なほど巨大。ティルキスの初期装備。

バスタードソード

買 1050　売 525　攻 141　装 テ
属性・なし。斬ることにも突くことにも適している非常に優秀な剣。白金でできている。

アイスコフィン

買 ―　売 1825　攻 283　装 テ
属性・水。強烈な凍気を剣身にまとっている魔剣。触れたものを瞬時に凍らせてしまう。

ドラゴンベイン

買 4160　売 2080　攻 308　装 テ
属性・なし。竜を滅ぼすことも可能だといわれている強力な剣。高値で取引されている。

イファルジェント

買 ―　売 4800　攻 380　装 テ
属性・なし。光り輝くものという名を持つ名剣。とても美しく、観賞用にも向いている。

ドレッドノート

買 ―　売 1　攻 491　装 テ
属性・なし。勇敢なる剣士にのみ持つことを許されている特別な剣。極上の一振り。

ブロンズアクス
買 —　売 80　攻 56　装 フ
属性・なし。一般的な青銅製の斧で、これといって特徴はない。フォレストの初期装備。

バトルアクス
買 530　売 265　攻 98　装 フ
属性・なし。鋼鉄を研ぎ澄まし、斬れ味を高めた斧。大量生産されており、入手しやすい。

ハルバード
買 1180　売 590　攻 165　装 フ
属性・なし。貴重な金属である白金を使用した斧。斬るだけでなく、突くことも可能。

バルディッシュ
買 2400　売 1200　攻 198　装 フ
属性・なし。ミスリルという強度の高い金属を用いた斧。重量は軽く、扱いやすい。

グレイシャルアイ
買 —　売 1750　攻 298　装 フ
属性・水。絶えず強力な凍気を発している危険な斧。敵に水属性ダメージを与える。

ルアリッドレイジ
買 —　売 2000　攻 316　装 フ
属性・火。炎のような、赤く荒々しい姿を持つ魔斧。敵に火属性ダメージを与える。

クリーヴァ
買 —　売 3250　攻 358　装 フ
属性・なし。斬れ味の鋭い両刃の斧。大勢の敵に囲まれたときなどに威力を発揮する。

バハムートティア
買 9200　売 4600　攻 392　装 フ
属性・なし。巨大な両刃を持ち、高い攻撃力を誇る。しかも、軽くて扱いやすい斧。

ラビリス
買 3450　売 1725　攻 291　装 フ
属性・なし。巨大な2枚の刃を持つ斧。その見た目のとおり、双斧の意味を持つ。

パニッシャー
買 4300　売 2150　攻 325　装 フ
属性・なし。古代より多くの罪人に裁きを与えるために使用されてきたとされる断罪の斧。

DATA

ドランボレルグ
買 —　売 1　攻 560　装 フ
属性・なし。ずっしりと重く、鋭い斬れ味の大斧。攻撃力を特化して作られている。

イノヴェイター
買 —　売 1　攻 465　装 フ
属性・なし。持つ者の精神を目覚めさせる斧。HP、HIT、INT、DEX、LUCが10%アップする。

ピコハン
買 —　売 8　攻 28　装 フ
属性・なし。かわいらしい特別な武器。おもちゃのような見た目だが、攻撃にも使える。

ビギナーズロッド
買 —　売 40　攻 33　装 ル、ア
属性・なし。魔法を学ぶ者が最初に手にする杖。ルビアとアーリアの初期装備。

シタ
買 430　売 215　攻 86　装 ル、ア
属性・なし。7つの頭を持つと称されている杖。「ミトゥム」と対になっている。

ミトゥム
買 920　売 460　攻 98　装 ル、ア
属性・なし。獅子の頭を持つとされる杖。「シタ」と対になっている。INTが5%アップする。

ワズラ
買 3340　売 1670　攻 156　装 ル、ア
属性・なし。世の邪悪を徹底的に滅ぼしたという伝説の杖。INTが10%アップする。

エクスターペイト
買 5400　売 2700　攻 193　装 ル、ア
属性・闇。すべてを根絶やしにするといわれている禍々しい杖。INTが12%アップする。

エンペリアルレイ
買 7200　売 3600　攻 244　装 ル、ア
属性・光。杖から放たれる光が悪しきものを浄化するという。INTが16%アップする。

シンティラ
買 —　売 3800　攻 251　装 ル、ア
属性・なし。おだやかなきらめきを放つ、とても美しい杖。INTが15%アップする。

ロッド

買210　売105　攻51　装ル、ア
属性・なし。シンプルな作りの木製の杖。魔法使いの間では、もっとも一般的。

ルビーワンド

買1650　売825　攻122　装ル、ア
属性・なし。先端に真っ赤なルビーがはめこまれた、金属製の杖。INTが8%アップする。

BCロッド

買－　売3400　攻231　装ル、ア
属性・なし。修練を積んだ者だけが持てる特別な杖。HPとINTが20%、TPが15%アップする。

オリハルコン

買－　売4900　攻299　装ル、ア
属性・なし。伝説の金属オリハルコン製の杖。TPとINTが25%、LUCが15%アップする。

ホウキ

買－　売6　攻24　装ル
属性・地。掃除用の一般的なホウキ。もちろん空は飛べず、武器としても使いにくい。

デッキブラシ

買－　売7　攻24　装ア
属性・なし。掃除用の一般的なブラシ。どんな汚れも落とすが、戦闘には向いていない。

覚醒武器データ

EQUIPMENT DATA

特定の武器に特定のアーティフェイスを使用することで生成された、新しい武器。覚醒武器の生成方法は、20ページを参照してほしい。

タースベイズ

買－　売240　攻106　装カ
属性・水。水面のようにゆらめく剣身を持つ美しい剣。TP、HIT、DEXが10%アップする。

ドラゴントゥース

買－　売2675　攻430　装カ
属性・火。竜の咬み傷のような致命的な傷を与える強力な剣。HITが20%アップする。

紫電 しでん

買－　売1000　攻230　装カ
属性・雷。研ぎ澄まされた刀身が強力な一撃を与える魔刀。HIT、DEXが20%アップする。

デストロイヤー

買－　売1300　攻241　装カ
属性・闇。禍々しくも強力な剣。HP+50、ATK+20、TP+30、その他のパラメータは−10。

フランヴェルジュ

買－　売1970　攻291　装テ
属性・火。ゆらめく火炎の形をした剣身を持つ、美しく強力な剣。TPが15%アップする。

カデュケウス

買－　売4950　攻426　装テ
属性・毒。毒の抗体ダメージ15。蛇の魔力が斬れ味を増幅させる。ATKとHITが15%アップする。

エクスカリバー

買－　売1　攻451　装テ
属性・光。聖なる光で邪悪を打ち滅ぼすとされる伝説の剣。全パラメーターが5%アップする。

クレセントアクス

買－　売1325　攻247　装フ
属性・光。三日月のように鋭く尖った刃が特徴。その見た目から、聖なる斧と呼ばれる。

アークウィンド

買－　売4950　攻428　装フ
属性・風。風の刃を宿し、風属性攻撃を与える強力な魔斧。HITとDEFが20%アップする。

プリズムロッド

買－　売205　攻78　装ル、ア
属性・麻痺。麻痺の抗体ダメージ15。TPが15%、HIT、INT、DEX、LUCが10%アップする。

スワスティカ

買－　売4175　攻268　装ル、ア
属性・なし。先端に施された十字の形が印象的な、奇妙な杖。INTが20%アップする。

DATA

防具データ

EQUIPMENT DATA

敵の攻撃によって受けるダメージに影響する装備品。防具の防御力が、装備したキャラクターのDEFにプラスされ、最終的なDEFが決まる。

レアプレート
買 ー　売 50　防 195　装 カ
特殊な材料でていねいに作られた胸当てで、防御力が高い。とても珍しく、入手は困難。

ベーレイニガン
買 ー　売 2400　防 168　装 カ
あらゆる厄災を浄化する防具。これを装備すると、戦闘不能以外の状態異常にならない。

ブレストプレート
買 2710　売 1355　防 141　装 カ
頑丈さを追求した強固な胸当て。市販されている胸当ての中で、もっとも防御力が高い。

ミスリルプレート
買 1660　売 830　防 114　装 カ
希少な金属であるミスリルで作られている胸当て。軽さと頑丈さを兼ね備えている。

アイシクルプレート
買 ー　売 850　防 106　装 カ
特殊技術で作られた。火属性によるダメージを半減、水属性によるダメージを2倍にする。

プラチナプレート
買 990　売 495　防 86　装 カ
稀少な金属である白金で作られた胸当て。軽くて丈夫で、ジャンナでよく使われている。

スティールプレート
買 300　売 150　防 46　装 カ
鋼鉄で作られている胸当て。重厚なため、体力作りをしていない素人には扱いにくい。

ブロンズプレート
買 120　売 60　防 37　装 カ
大量生産されている青銅製の簡素な胸当てで、子供用もある。カイウスの初期装備。

マム・ベイン
買 ー　売 50　防 239　装 テ
鎧全体に魔力が秘められている。入手するには困難を極め、伝説の鎧として名高い。

アンチスペル
買 ー　売 4800　防 190　装 テ
魔法攻撃を防御するために作られた鎧。すべての属性攻撃によるダメージを30%減少する。

リフレックス
買 ー　売 4050　防 189　装 テ
シンプルながらも上品な装飾が施された鎧。どことなく風格を感じさせる逸品である。

スプリントメイル
買 ー　売 3630　防 164　装 テ
軽さと頑丈さだけではなく、見た目の美しさにもこだわって作られている上質の鎧。

ドラゴンメイル
買 2810　売 1405　防 139　装 テ
何枚もの龍の鱗を組み合わせて作られた鎧。見た目が珍しいうえに、非常に強固。

クリムゾンメイル
買 ー　売 940　防 127　装 テ
表面に魔力を込めた鎧。水属性によるダメージを半減、火属性によるダメージを2倍にする。

ミスリルメイル
買 1660　売 830　防 114　装 テ
ミスリルという特殊な金属で作られた全身鎧。軽くて丈夫で、激しい動きができる。

プラチナメイル
買 1090　売 545　防 87　装 テ
なかなか手に入らない白金という金属で作られた全身鎧。金属のきらめきが美しい。

スティールメイル
買 480　売 240　防 76　装 テ
シンプルで無骨な、鋼鉄製の全身鎧。大量生産されており、だれでも簡単に入手できる。

ブロンズメイル
買 ー　売 105　防 40　装 テ
青銅製の全身鎧。センシビアでも大量生産されている。ティルキスの初期装備である。

フォートレス
買 –　売 4400　防 237　装 フ
「砦」の名を冠した重装鎧。高い防御力を誇り、装備した者は難攻不落と化すという。

スピリットアーマー
買 –　売 3200　防 201　装 フ
装備者の知力を上昇させて、術に対する耐性を向上させる鎧。INTが20%アップする。

ギガントアーマー
買 3130　売 1565　防 171　装 フ
見るからに重厚で堅牢な重装鎧。あまりに重いため、扱うには相当な体力を要する。

デスペラード
買 –　売 1400　防 153　装 フ
装備した者の力を上昇させる魔法の鎧。ATK+50、全属性によるダメージが10%上昇。

ミスリルアーマー
買 2000　売 1000　防 138　装 フ
希少なミスリル金属で作られている。美しく、軽く、丈夫という3拍子そろっている鎧。

プラチナアーマー
買 1220　売 610　防 105　装 フ
軽さと強固さを兼ね備えた鎧。たいへん貴重な白金で作られており、見た目も美しい。

スティールアーマー
買 520　売 260　防 89　装 フ
一般的な鋼鉄製の鎧。大量生産されており、そこそこの防御力があるため、よく使われる。

ブロンズアーマー
買 –　売 145　防 44　装 フ
ごく一般的な青銅製の鎧で、隣国センシビアにも流通している。フォレストの初期装備。

ブラッディローブ
買 –　売 4950　防 196　装 ル
身に着けた者の血を欲するという、魔力が込められた妖しいローブ。TPが20%アップする。

ゼメス・マーテ
買 8160　売 4080　防 175　装 ル
神の名を持つ神聖なローブ。装備者の能力を上げる。HPが50%、DEFとDEXが20%アップする。

ミスティローブ
買 –　売 3740　防 154　装 ル
魔力が込められている神聖なローブ。その魔力が、敵を惑わす。DEXが25%アップする。

スピリットローブ
買 –　売 3110　防 133　装 ル
身に着けた者の知力を上昇させる効果を持つ、不思議なローブ。INTが15%アップする。

ムーンローブ
買 2470　売 1235　防 112　装 ル
月の光を受けてきらめく、聖なるローブ。身に着けた者を月の光が守ってくれるという。

エンジェルフェザー
買 –　売 2400　防 93　装 ル
聖なる祝福がかけられた神秘のローブ。全属性攻撃によるダメージを25%軽減させる。

ミスリルローブ
買 1320　売 660　防 91　装 ル
希少な金属ミスリルを縫い込んである上質なローブ。金属の重さをまるで感じさせない。

シルクローブ
買 960　売 480　防 70　装 ル
肌触りのいいシルクで作られたローブ。なめらかな光沢を放ち、ドレスとしても美しい。

フェザーローブ
買 290　売 145　防 37　装 ル
羽毛を織り込んで作られた柔らかいローブ。非常に軽いため、防御力はそれほど高くない。

ローブ
買 120　売 60　防 30　装 ル
ごく一般的な布製のローブで、普段着としても使用されている。ルビアの初期装備。

スタークローク
買 –　売 2605　防 140　装 ア
星の加護が身に着けた者を守り、知力を上昇させるというクローク。INTが20%アップする。

フォースクローク
買 –　売 2200　防 122　装 ア
身にまとった者の精神力に作用して、魔力を上昇させるクローク。TPが30%アップする。

アンバークローク
買 2400　売 1200　防 104　装 ア

魔力が込められた不思議なクローク。身につけた者に幸運をもたらす。LUCが15%アップする。

ミスリルクローク
買 1250　売 625　防 86　装 ア

希少なミスリル金属を糸状に加工し、縫い込んである上質なクローク。軽くて丈夫である。

シルククローク
買 980　売 490　防 76　装 ア

上質なシルク織りを惜しげもなく使ったクローク。着心地がとてもよく、見た目も美しい。

フェザークローク
買 450　売 225　防 64　装 ア

羽毛でできているクローク。身につけていないかのように軽く、それでいてとても暖かい。

ライトクローク
買 520　売 260　防 55　装 ア

高位の僧のみがが身に着けることを許された衣服。TPが10%、INTが15%アップする。

クローク
買 －　売 65　防 35　装 ア

魔法使いにとっては一般的な布製防具。僧兵がよく着用する。アーリアの初期装備。

アクセサリーデータ

状態異常を防いだり、パラメータをアップさせたりと、能力強化に役立つ装備品。ひとりにつき、同時にふたつまで装備できる。

ポイズンチェック
買 100　売 50　変 パラライチェック

紫色の深い色合いが美しいペンダント。身につけることで、毒攻撃を無効化する。

パラライチェック
買 100　売 50　変 ストーンチェック

緑色の見事な宝石を使用した装飾品。身につけることで、麻痺攻撃を無効化する。

ストーンチェック
買 100　売 50　変 ドレインチェック

青く輝く美しい宝石をはめ込んだ装飾品。身につけることで、石化攻撃を無効化する。

ドレインチェック
買 100　売 50　変 ポイズンチェック

魔力を秘めた黄金色の鉱石を使用したチャーム。敵の沈黙攻撃を無効化する。

フィートシンボル
買 100　売 50　変 －

魔力を秘めた鉱石を剣の形に掘り出したペンダント。装備者のATKが5%アップする。

アタックシンボル
買 －　売 50　変 －

飛龍が掲げた赤い宝石が、装備者の眠っていた力を呼び覚ます。ATKが10%アップする。

イクストリーム
買 －　売 50　変 －

十字を思わせるデザインで、身につけた真の者の力を引き出す。ATKが30%アップする。

タリスマン
買 100　売 50　変 －

中央にはめ込まれた赤い宝石に、魔力が込められているお守り。DEFが5%アップする。

ブルータリスマン
買 －　売 50　変 －

深い藍色のタリスマン。首から提げてネックレスとして使える。DEFが10%アップする。

シルバータリスマン
買 －　売 50　変 －

白銀に輝くタリスマン。首から提げてネックレスとして使える。DEFが30%アップする。

クロクマーク
買 100　売 50　変 －

繊細な細工の装飾品。剣の柄などにぶら下げることができる。HITが5%アップする。

デリスエンブレム
買 －　売 50　変 －

竜の頭部を象って作られた装飾品。身につけることで、HITが10%アップする。

トリックスター
買 –　売 50　変 –
3つの三角形のモチーフを組み合わせて作られている装飾品。HITが30%アップする。

ソリッドソウル
買 100　売 50　変 –
十字架をモチーフにしたペンダント。首から提げるタイプ。INTが5%アップする。

エスプリッソ
買 –　売 50　変 –
「ソリッドソウル」の効果を高めた装飾品で、形が似ている。INTが10%アップする。

タスクフォース
買 –　売 50　変 –
「ソリッドソウル」の効果を最大限に高めたペンダント。INTが30%アップする。

スタンドファーム
買 –　売 50　変 –
重りをモチーフにしたペンダント。戦闘中、敵の攻撃によって吹き飛ばなくなる。

リバースドール
買 –　売 50　変 –
身につけた者の身代わりとなって砕け散る人形。戦闘不能から一度だけ自動で復活する。

セフィラ
買 –　売 50　変 ブルーセフィラ
女神を象って彫られた白い鉱石。戦闘終了時に獲得するガルドが、通常の1.5倍になる。

ブルーセフィラ
買 –　売 50　変 –
女神を象って彫られた青い鉱石。戦闘終了時に獲得するガルドが、通常の2倍になる。

テクニカルリング
買 –　売 50　変 –
身につけることで、敵を倒したときに得られるアイテムの獲得率が2倍にアップする。

エメラルドリング
買 –　売 50　変 フェアリィリング
プリンセスカットの上質なエメラルドが使われている指輪。TP消費量を3分の2に抑える。

フェアリィリング
買 –　売 50　変 –
パープルの怪しげな光を放つ宝石がはめ込まれた指輪。TP消費量を半分に抑える。

フォースリング
買 –　売 50　変 –
金の十字が刻まれた指輪。20%の確率で物理攻撃によって受けるダメージを無効化する。

レジストリング
買 –　売 50　変 –
魔力を秘めた太い指輪。20%の確率で、術攻撃によって受けるダメージを無効化する。

バイタルリング
買 –　売 50　変 –
戦闘中、攻撃中、詠唱中、攻撃されているあいだを除いて、1秒につきHPが1%回復する。

メンタルリング
買 –　売 50　変 –
戦闘中、攻撃中、詠唱中、攻撃されているあいだを除いて、1秒につきTPが1%回復する。

ヒールリング
買 –　売 50　変 –
一見ただの指輪だが、強力な魔力が込められている。戦闘終了時にHPが10%回復する。

ミスティシンボル
買 –　売 50　変 –
魔法陣を象った装飾品。ネックレスとして首から提げられる。術詠唱時間を3分の2に抑える。

リカバーシンボル
買 –　売 50　変 –
魔法陣を象った装飾品。戦闘不能を除いたすべての状態異常の効果持続時間を半減する。

クローナシンボル
買 –　売 50　変 –
深い藍色の宝石がはめ込まれたネックレス。毒、麻痺、石化、沈黙をすべて無効化する。

ダークシール
買 –　売 50　変 デモンズシール
獲得経験値が1.5倍になるかわりに、術技が使用不可となり、受けるダメージが2倍になる。

DATA

DATA

デモンズシール
買 –　売 50　変 –
獲得経験値2倍、術技使用不可、受けるダメージ2倍、戦闘開始時に毒状態の効果がある。

アクアマリン
買 100　売 50　変 ルビー
アクアマリンを使用した豪華な指輪。水属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

オパール
買 –　売 50　変 サードニックス
巨大なオパールを使った美しい指輪。風属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

アメジスト
買 –　売 50　変 トパーズ
怪しく輝くアメジストをあしらった指輪。闇属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

ダイヤモンド
買 –　売 50　変 –
強固な宝石を使用した指輪。無属性を除く全属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

ブラックオニキス
買 –　売 50　変 ムーンストーン
妖しい光を放つ深い色合いの宝石。身につけているあいだ、HPの最大値が30%アップする。

ムーンストーン
買 –　売 50　変 ブラックオニキス
月の石と呼ばれる宝石を使った装飾品。身につけているあいだ、TPの最大値が30%アップする。

エルヴンブーツ
買 –　売 50　変 ジェットブーツ
羽をあしらったブーツで、片靴しかない。戦闘中の移動速度が1.2倍にアップする。

ガーネット
買 100　売 50　変 アクアマリン
真っ赤なガーネットが美しい指輪。火属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

ルビー
買 –　売 50　変 オパール
真っ赤なルビーをはめ込んだ指輪。地属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

サードニックス
買 –　売 50　変 アメジスト
黄金色に輝く宝石が美しい高価な指輪。雷属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

トパーズ
買 –　売 50　変 ガーネット
大きな黄金色のトパーズが美しい指輪。光属性攻撃によって受けるダメージを半減する。

メノウ
買 100　売 50　変 フローライト
赤と黄色のメノウを合わせた装飾品。身につけているあいだ、HPの最大値が10%アップする。

フローライト
買 100　売 50　変 メノウ
光を受けて輝く半透明の宝石。身につけているあいだ、TPの最大値が10%アップする。

マジックミスト
買 –　売 50　変 –
魔力の霧が敵の目をくらます。戦闘から逃走するまでの時間が、最高1秒まで減少する。

ジェットブーツ
買 –　売 50　変 –
羽をあしらったブーツで、1足が揃っている。戦闘中の移動速度が1.5倍にアップする。

TALES OF THE TEMPEST DATA エネミーデータ

本作に登場する全エネミーのパラメーター、弱点、抗体、所持アイテムなどを紹介。ゲーム中のバトルブックの表示順に掲載してある。

エネミーデータの見方

僧兵・男 そうへい・おとこ

教会で修行する、武装した男性僧侶。僧兵でありながらATK、DEFが高く、接近戦で物理攻撃を仕掛けてくる。沈黙攻撃は効きにくい。

火 ー　水 ー　地 ー　光 ー　闇 ー　沈 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
1	700	120	40	140	80	70	85	30	6	34	レモングミ(100%)	P079
14	1800	190	74	140	100	100	150	75	94	65	アップルグミ(20%)/ローズマリー(1%)	P083
14	2000	160	120	165	100	100	80	75	93	66	アップルグミ(20%)/セージ(1%)	P083
16	2950	260	120	150	100	100	180	75	91	142	赤のかけら(16%)/スペシフィック(5%)	P091
23	[illegible]	290	70	160	[illegible]	100	220	60	121	142	パイングミ([illegible])	[illegible]
23	[illegible]	270	190	200	[illegible]	150	110	80	121	142	レモングミ([illegible])	[illegible]
24	4000	200	210	240	120	80	170	65	152	95	レモングミ(100%)	P105
79	54400	650	630	588	265	160	380	65	1258	682	–	EXTRA
86	63200	999	650	616	350	220	400	99	1374	765	–	EXTRA
16	2100	260	115	153	100	100	97	75	137	85	エスプリッツ(16%)/シルバータリスマン(10%)	WIRE

❶**エネミー名**　エネミーの名称とその読み方。ゲーム中の戦闘シーンや、バトルブックで確認できる

❷**グラフィック**　そのエネミーの見た目

❸**解説**　そのエネミーの特徴

❹**基本データ**　難易度ノーマル時のエネミーのLV、HP、TP数値。同じエネミーでも、レベルや能力が異なるものが存在する

❺**パラメータ**　難易度ノーマル時のエネミーの各種パラメータ。各パラメータの意味は、25ページを参照

❻**獲得**　戦闘勝利後に獲得できるもの。各項目の見方は、以下のとおり。EXPとGALDは、難易度ノーマル時のもの

- EXP…獲得経験値
- GALD…獲得ガルド
- アイテム…獲得アイテム。カッコ内に表記したパーセンテージの確率で入手できる

❼**出現場所**　エネミーが出現する場所。項目の見方は、以下のとおり

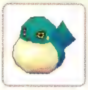
- →P000 …ストーリー本編で出現するエネミー。出現するマップのページ数を掲載
- EXTRA …エクストラダンジョンに出現するエネミー
- WIRE …ワイヤレスプレイ時に出現するエネミー

❽**耐性**　物理攻撃、エレメント属性攻撃に対する耐性値。その攻撃によって与えられるダメージに影響する。アイコンの見方は、右に示したとおり。エネミーのレベルにより、耐性に若干の差がある場合がある

- ◎…弱点で、ダメージが2倍になる
- ○…耐性が低く、ダメージが増加する
- △…耐性が高く、ダメージが減少する
- ×…耐性が非常に高く、ほとんどダメージを与えられないか、まったくダメージを与えられない
- ー…ダメージに変化なし

❾**抗体**　状態異常攻撃に対する耐久度で、左から順に「毒」、「麻痺」、「沈黙」、「石化」を表わす。状態異常攻撃の効きやすさに影響する。アイコンの見方は、以下のとおり。エネミーのレベルにより、抗体値に若干の差がある場合がある

- ◎…抗体値が非常に低く、効きやすい
- ○…抗体値が低く、効きやすい
- △…抗体値が高く、効きにくい
- ×…抗体値が非常に高く、無効
- ー…効きやすさに変化なし



オタオタ

丸い体がかわいらしい水棲生物。陸上ではカエルのように跳びはねて移動する。水種族で、水属性攻撃に強く、火と雷属性攻撃に弱い。

物 −	火 ◎	水 △	風 ○
地 ○	雷 ◎	光 −	闇 −
毒 ◎	痺 ◎	沈 ◎	石 ◎

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
1	620	0	18	130	50	50	25	1	6	31	パナシーアボトル(20%)／青のかけら(16%)	P064
1	550	0	15	100	49	25	45	1	9	19	レモングミ(20%)／アメジスト(12%)	WIRE

グレムリン

暗いところを好んで集団生活する魔物。闇属性攻撃に強く、光属性攻撃に弱い。グレムリンのなかには、夜にしか出現しないものもいる。

物 −	火 △	水 △	風 △
地 △	雷 △	光 ○	闇 △
毒 −	痺 −	沈 −	石 −

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
25	3400	265	142	165	100	100	220	15	151	60	黒の石(15%)／ミラクルグミ(10%)	P068
30	3300	260	220	125	115	130	210	60	201	201	赤の石(15%)／テクニカルリング(5%)	P068
31	4200	130	550	240	85	110	120	40	211	211	パイングミ(20%)／レモングミ(10%)	P068
32	4400	190	480	190	180	260	170	99	221	221	赤の石(15%)／レモングミ(10%)	P068
42	4640	550	240	343	160	160	315	30	663	339	ローズマリー(10%)／レッドローズマリー(4%)	EXTRA
60	34400	660	350	406	285	310	485	70	963	499	バイタルリング(16%)／スプリントメイル(14%)	EXTRA
59	35000	595	710	490	290	360	350	60	944	481	メンタルリング(16%)	EXTRA
58	35600	520	590	441	360	390	220	99	931	495	ヒールリング(16%)	EXTRA
26	9800	260	174	118	115	130	198	60	302	121	スペシフィック(35%)	WIRE
27	9900	130	298	215	85	110	110	40	317	127	ミラクルグミ(45%)	WIRE
28	10000	190	265	165	180	260	135	99	332	133	地下15Fの鍵(100%)	WIRE

プチプリ

綿毛のように宙に浮き、風属性攻撃で大ダメージを与えてくる。ゲーム本編に出現するプチプリは、昼にしか出現しない。

物 −	火 −	水 −	風 ◎
地 △	雷 −	光 −	闇 −
毒 △	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
7	990	0	41	159	30	85	45	8	21	29	パナシーアボトル(18%)／ポイズンパウダー(16%)	P065
16	2200	0	110	168	98	131	64	16	89	74	パナシーアボトル(18%)／ポイズンムース(14%)	P066
7	900	0	55	142	58	64	55	8	32	17	ライフボトル(20%)／セージ(8%)	WIRE

バット

凶暴化したコウモリ。闇夜に紛れ、空中から集団で襲いかかってくる。超音波攻撃には、獲物を麻痺させる効果も。夜にしか現われない。

物 −	火 ○	水 −	風 ○
地 ◎	雷 −	光 ◎	闇 △
毒 ×	痺 −	沈 −	石 −

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
3	790	0	26	139	50	95	35	15	15	16	アップルグミ(30%)／緑の石(20%)	P064
8	1000	0	33	148	70	121	39	30	19	18	オレンジグミ(25%)／緑の石(20%)	P065
3	650	0	31	120	52	32	44	15	23	10	パナシーアボトル(20%)／エメラルドリング(10%)	WIRE

ビー

昼にしか出現しない。空中から鋭い針で攻撃してきて、刺されると毒に冒されていく。地属性攻撃に強く、風属性攻撃には極端に弱い。

物 −	火 −	水 −	風 ◎
地 △	雷 −	光 −	闇 −
毒 ×	痺 −	沈 −	石 −

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
8	1220	0	54	161	130	45	75	20	28	21	ヒットボトル(16%)／ポイズンムース(14%)	P065
65	36800	0	710	550	360	160	180	50	1042	558	−	EXTRA
8	980	0	61	149	72	67	56	20	42	13	ブルータリスマン(16%)／イクストリーム(10%)	WIRE

チュンチュン

集団生活を好む魔物。かわいらしい小鳥のような姿で近づいてきて、鋭いくちばしで獲物を狙う。空を飛んでおり、雷属性攻撃に弱い。

物	火	水	風
－	－	－	－
地	雷	光	闇
－	○	－	－
毒	痺	沈	石
○	○	○	○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
20	2800	0	310	150	30	96	40	99	114	90	フレアボトル(20%)／白の石(16%)	P067
21	2450	0	230	144	30	96	111	99	171	54	ミックスグミ(20%)／ムーンストーン(10%)	WIRE

ポルターガイスト

ユラユラと漂っている謎の魔物。獲物を回転攻撃して、さまざまな状態異常を起こさせる。夜にしか出現せず、光属性攻撃に弱い。

物	火	水	風
△	－	○	－
地	雷	光	闇
－	－	◎	△
毒	痺	沈	石
×	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
24	2900	310	160	140	75	130	180	99	148	99	パラライムース(14%)／ライフボトル(10%)	P068
47	4880	670	350	343	200	120	380	99	741	415	レモングミ(23%)／デモンズシール(3%)	EXTRA
24	2900	310	160	140	75	130	190	99	222	59	フローライト(16%)／スピリットローブ(5%)	WIRE

ゲコゲコ

オタオタが成長した姿。ジャンプ力の高さを活かして、体当たりをしてくる。火と雷属性攻撃を仕掛ければ、大ダメージを与えられる。

物	火	水	風
－	◎	△	－
地	雷	光	闇
－	◎	－	－
毒	痺	沈	石
×	－	－	－

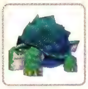
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
18	2300	0	210	190	150	90	120	26	86	92	青の石(14%)／エルヴンブーツ(5%)	P064
53	5960	0	590	438	220	195	270	45	830	471	パイングミ(23%)／アイスコフィン(14%)	EXTRA
16	1980	0	114	183	150	90	124	26	129	55	ミックスグミ(20%)／イクストリーム(10%)	WIRE

ウオント

陸に上がってきた半魚人。もともと水棲生物だが、環境に適応しており熱にも強い。弱点を狙い、雷属性攻撃で攻めると楽に倒せる。

物	火	水	風
－	△	－	－
地	雷	光	闇
△	◎	－	－
毒	痺	沈	石
－	－	×	－

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
23	3300	0	210	185	90	138	230	40	156	178	赤の石(15%)／赤の結晶(10%)	P068
68	9040	0	950	588	260	320	415	60	1075	548	エリクシール(14%)／レッドラベンダー(4%)	EXTRA
23	3300	0	210	185	90	138	240	40	234	107	ライフボトル(20%)／ダイヤモンド(12%)	WIRE



トータス

大きな甲羅を持つ亀。HP、HIT、DEFが高く、長期戦になりがちな相手だ。ただし、動きは非常に遅い。風、雷属性攻撃で攻めよう。

物	火	水	風
－	－	△	◎
地	雷	光	闇
△	◎	○	○
毒	痺	沈	石
○	○	－	×

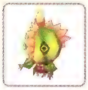
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
21	3500	230	170	250	100	15	110	50	121	137	ハードボトル(15%)／紫の結晶(10%)	P067
22	3480	195	166	270	100	15	98	50	182	82	アタックシンボル(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

チャージトータス

トータスの強化版で、こちらは積極的に獲物を攻撃する。動きを封じてしまいたいところだが、石化攻撃は無効。水、雷攻撃が弱点だ。

物	火	水	風
－	△	◎	△
地	雷	光	闇
△	◎	－	－
毒	痺	沈	石
○	○	－	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
25	4100	240	320	195	90	25	122	40	141	164	黄の石(14%)／白の結晶(10%)	P068
75	11200	550	1150	504	260	210	380	80	1189	661	ブラックオニキス(13%)／アメジスト(10%)	EXTRA
25	4100	240	320	195	90	25	132	40	212	98	トリート(20%)／レジストリング(10%)	WIRE



カクトゥス

ブチプリと同じく、植物型の魔物。ヤドカリに寄生しているサボテンで、毒を持つ針で獲物を狙う。雷属性攻撃がよく効く。

物 －	火 △	水 －	風 －
地 △	雷 ◎	光 －	闇 －
毒 ×	痺 △	沈 △	石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
24	3250	0	210	190	75	220	70	30	139	146	パナシーアボトル(15%)／ポイズンジェル(10%)	P068
24	3250	0	210	190	75	220	80	30	209	88	ガーネット(16%)／サフラン(8%)	WIRE

マンドラゴラ

頭部に花のようなものを咲かせ、植物になりすましている魔物。麻痺効果を持つ攻撃を仕掛けてくる。火属性攻撃を弱点に持つ。

物 －	火 ◎	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 －	痺 △	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
18	1600	300	98	140	105	150	115	10	67	74	パラライパウダー(16%)／白の石(12%)	P065
44	4800	620	200	245	130	260	375	5	694	393	ライフボトル(15%)／ルーンボトル(10%)	EXTRA
12	1200	300	66	138	105	150	85	10	101	44	ルビー(16%)／セボリー(8%)	WIRE

アルラウネ

マンドラゴラの亜種で、マンドラゴラ同様、麻痺攻撃を持つ。物理攻撃だけでなく、強力な術攻撃も仕掛けてくる。弱点は火属性攻撃。

物 －	火 ◎	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 △	痺 ×	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
21	3300	420	185	210	114	185	130	18	126	161	緑の石(14%)／黄の石(12%)	P065
70	8800	850	450	406	255	380	485	25	1113	617	ムーンストーン(13%)／クローナシンボル(8%)	EXTRA
22	2950	440	154	184	114	185	129	18	189	97	ヒールリング(14%)／トリックスター(10%)	WIRE

コリュンティス

恐竜型のモンスターで、かなり凶暴。長く太い尻尾を回転させ、攻撃してくる。状態異常攻撃は効きにくい。火属性攻撃で攻めよう。

物 －	火 ◎	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 △	痺 △	沈 △	石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
19	3200	0	179	120	190	45	40	5	81	56	赤の石(16%)／ディネイボトル(5%)	P066
54	6160	0	695	462	290	210	310	20	863	446	リキュールボトル(18%)／オパール(13%)	EXTRA
15	1800	0	98	122	190	45	56	5	122	34	パイングミ(20%)／ラベンダー(8%)	WIRE

チューゴブリン

二足歩行をし、道具を使用する進化した魔物。集団で攻めてくる。弱点は特にないので、各自得意な攻撃で攻めればいい。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 －	痺 －	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
16	2200	0	170	240	180	90	170	12	93	117	サイレスパウダー(16%)／パイングミ(10%)	P067
40	4800	0	480	392	220	140	160	65	626	351	レモングミ(20%)／ダークシール(7%)	EXTRA
16	2150	0	121	171	180	90	73	12	140	70	ミックスグミ(20%)／ラベンダー(8%)	WIRE

ブチュゴブリン

チューゴブリンたちのリーダー的存在で、強力な攻撃を仕掛けてくる。状態異常は効きにくいが、火属性攻撃に弱いという弱点を持つ。

物 －	火 ◎	水 △	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 △	痺 △	沈 △	石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
26	3300	0	240	220	120	175	185	20	181	261	サイレスムース(14%)／サイレスジェル(10%)	P069
45	5120	0	525	434	235	240	284	75	701	402	レモングミ(20%)／アクアマリン(13%)	EXTRA
26	3300	0	240	220	120	175	195	20	272	157	アタックシンボル(16%)／タスクフォース(10%)	WIRE

クラブス

凶暴化したカニの魔物。巨大なハサミは攻撃よりも防御に役立っており、DEFがかなり高い。弱点の雷属性攻撃で攻めるといいだろう。

物 － 火 △ 水 － 風 △
地 △ 雷 ◎ 光 － 闇 －
毒 × 痺 △ 沈 △ 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
24	3550	0	165	290	135	90	50	30	149	79	赤の石(14%)／サイレスジェル(10%)	P068
61	7480	0	550	606	380	210	130	45	973	499	ディネイボトル(18%)／レッドベルガモット(4%)	EXTRA
24	3550	0	165	290	135	90	60	30	224	47	デリスエンブレム(16%)／リバースドール(6%)	WIRE

アックスビーク

飛べない鳥で、攻撃は強烈。斧のように鋭い嘴で、強烈な一撃を繰り出す。状態異常攻撃が効きやすく、火属性攻撃に弱い。

物 － 火 ◎ 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 ○ 痺 ○ 沈 ○ 石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
19	3100	0	190	180	120	220	90	20	82	164	アップルグミ(20%)／白の結晶(10%)	P067
41	4928	0	560	368	190	335	145	50	639	353	パイングミ(20%)／ガーネット(13%)	EXTRA
17	2150	0	119	176	120	220	98	20	123	98	アタックシンボル(10%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

ハチェットビーク

アックスビークの強化版で、同じく斧型の嘴を持つ。アックスビークに比べ、状態異常攻撃に強い。水属性攻撃で弱点を突ける。

物 － 火 △ 水 ◎ 風 △
地 △ 雷 － 光 － 闇 －
毒 △ 痺 △ 沈 △ 石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
26	3800	0	220	193	195	220	95	24	163	201	黒の石(15%)／パイングミ(10%)	P068
55	6560	0	760	445	340	400	200	50	878	474	ミックスグミ(16%)／サードニックス(13%)	EXTRA
26	3800	0	220	193	195	220	105	24	245	121	パナシーアボトル(20%)／ローズマリー(8%)	WIRE

バジリスク

集団で襲いかかってくる恐竜型の魔物。すべての攻撃に石化効果があり、囲まれるとピンチに陥る。水属性攻撃で大ダメージを与えよう。

物 － 火 － 水 ◎ 風 －
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 × 痺 － 沈 △ 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
19	2800	0	250	145	95	155	65	15	109	113	ペトリフパウダー(16%)／赤の結晶(8%)	P066
46	5280	0	500	455	255	210	215	50	728	402	パイングミ(20%)／シンティラ(15%)	EXTRA
20	2630	0	159	161	95	155	75	15	164	68	ガーネット(16%)／ブラックオニキス(10%)	WIRE

デスシーカー

バジリスクの強化版で、より威力の高い攻撃を仕掛けてくる。バジリスク同様、すべての攻撃に石化効果がある。光属性攻撃が弱点だ。

物 － 火 － 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 ○ 闇 －
毒 × 痺 △ 沈 △ 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
23	3600	100	300	210	165	95	115	20	134	210	パナシーアボトル(20%)／ペトリフジェル(10%)	P068
60	7160	450	780	480	320	195	315	40	947	532	リカバーシンボル(20%)／イファルジェント(13%)	EXTRA
23	3600	100	300	210	165	95	125	20	201	126	エスプリッツ(16%)／ムーンストーン(10%)	WIRE

アイスリザード

バジリスクの変異体で、雪原地帯にのみ生息する。能力はバジリスク同様で、すべての攻撃に石化効果がある。弱点は、火属性攻撃。

物 － 火 ○ 水 △ 風 －
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 × 痺 △ 沈 △ 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
31	3800	260	220	255	194	125	120	35	226	225	ペトリフジェル(10%)／ミラクルグミ(5%)	P069
69	9280	680	810	557	315	360	260	80	1085	620	ディネイボトル(18%)／レッドセボリー(4%)	EXTRA
31	3800	260	220	255	194	125	130	35	339	135	アクアマリン(16%)／ブルーセフィラ(6%)	WIRE

DATA

サイノッサス

体格のいい魔物で、体ごと突進してくる。物理攻撃は効きにくいが術には弱く、どの属性攻撃でも大きくダメージを与えられる。

物 △	火 ○	水 ○	風 ○
地 ○	雷 ○	光 ○	闇 ○
毒 ○	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
20	2800	0	260	210	75	105	14	20	104	88	サイのツノ(10%)／赤いサイのツノ(1%)	P066
48	5440	0	580	448	215	185	110	25	748	405	パイングミ(23%)／ルビー(13%)	EXTRA
19	2850	0	188	205	75	105	31	20	156	53	ブルータリスマン(10%)／ローズマリー(8%)	WIRE

エレノッサス

サイノッサスの強化版。物理攻撃に加え、術攻撃に対して強くなっている。火属性攻撃以外では、思うようにダメージを与えられない。

物 △	火 ◎	水 △	風 －
地 △	雷 －	光 －	闇 －
毒 ○	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
26	4300	0	600	240	80	120	85	25	165	401	アイシクルプレート(10%)／赤いサイのツノ(5%)	P067
71	9400	0	985	623	265	315	220	40	1122	610	ラベンダー(10%)／レッドラベンダー(4%)	EXTRA
26	4300	0	600	240	80	120	95	25	248	241	サードニックス(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

ウルフ

広い範囲に生息する順応力の高い魔物。集団で行動し、その牙には毒を持つ。状態異常攻撃や術攻撃が効きやすい。風属性攻撃が弱点。

物 －	火 －	水 －	風 ◎
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 ○	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
4	850	0	31	130	85	90	50	15	25	23	白のかけら(20%)／ライフボトル(10%)	P064
4	740	0	44	131	69	51	51	15	38	14	レモングミ(20%)／ルーンボトル(11%)	EXTRA
10	1450	0	53	145	91	115	61	30	62	33	白のかけら(20%)／ライフボトル(10%)	WIRE

ガルムウルフ

ウルフたちを統率する力を持った、リーダー的存在。ウルフよりは状態異常攻撃が効きにくく、弱点はない。攻撃には毒効果がある。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 ○	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
15	1600	0	100	195	75	135	80	25	86	91	アップルグミ(25%)／緑の石(15%)	P065
18	2750	0	170	205	95	160	100	33	102	99	アップルグミ(25%)／緑の石(15%)	P066
49	5680	0	610	399	130	275	145	30	771	403	サフラン(10%)／レッドサフラン(4%)	EXTRA
14	1850	0	128	180	75	135	91	25	129	55	パナシーアボトル(20%)／スプリントメイル(5%)	WIRE

ホワイトウルフ

寒い地域に適応して進化したウルフで、雪原地帯に生息している。毒効果の攻撃を持つ点はウルフと同じだ。火属性攻撃に弱い。

物 －	火 ◎	水 △	風 －
地 △	雷 －	光 －	闇 －
毒 △	痺 △	沈 △	石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
27	3400	0	260	230	195	120	100	50	196	235	ミラクルグミ(20%)／青の結晶(10%)	P069
56	6520	0	675	504	330	210	300	80	876	450	ベルベーヌ(10%)／レッドベルベーヌ(4%)	EXTRA
27	3400	0	260	230	195	120	110	50	294	141	デリスエンブレム(16%)／セージ(8%)	WIRE

ガルーダ

大空を自在に飛び回る怪鳥。空中から鋭い爪で攻撃してくる。物理攻撃では戦いにくいので、水、地属性攻撃で撃ち落としてやろう。

物 － 火 － 水 ◎ 風 △
地 ◎ 雷 △ 光 － 闇 －
毒 － 痺 － 沈 － 石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
23	2800	0	270	165	105	210	110	45	165	226	紫の石(14%)／レモングミ(12%)	P066
50	5840	0	625	476	235	200	240	68	786	440	パナシーアボトル(15%)／エメラルドリング(10%)	EXTRA
23	2800	0	270	165	105	210	120	45	248	136	スペシフィック(20%)／シルバータリスマン(13%)	WIRE

グラスルーダ

ガルーダの進化系で、雪原にのみ生息する。劣悪な生活環境に慣れ、水や風には強い。逆に、火属性攻撃で大ダメージを与えられる。

物 － 火 ◎ 水 △ 風 △
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 × 痺 － 沈 － 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
33	4200	0	280	190	110	260	145	68	250	194	緑の石(14%)／緑の結晶(10%)	P069
63	7640	0	815	469	240	420	205	80	989	500	ベルガモット(10%)／レッドベルガモット(4%)	EXTRA
33	4200	0	280	190	110	260	155	68	375	116	トリート(20%)／イクストリーム(13%)	WIRE

ナイトオウル

ガルーダが進化した姿で、高山地帯にのみ生息する。なかなかお目にかかれない珍しい魔物だ。沈黙を除く状態異常攻撃は効かない。

物 － 火 － 水 － 風 △
地 － 雷 － 光 ◎ 闇 △
毒 × 痺 × 沈 － 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
39	5200	0	290	245	165	285	182	70	462	315	エリクシール(10%)／赤宝玉(5%)	P117
76	10600	0	1000	630	315	430	345	50	1198	665	トリート(13%)／トパーズ(10%)	EXTRA
39	5200	0	290	245	165	285	192	70	693	189	オパール(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

ゾンビ

夜になると現われる魔物。毒、麻痺効果のある攻撃を持ち、こちらの毒、麻痺攻撃は効かない。火、光属性攻撃で速攻を仕掛けるといい。

物 － 火 ◎ 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 ◎ 闇 △
毒 × 痺 × 沈 △ 石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
10	1550	0	59	130	20	45	6	5	71	9	赤のかけら(20%)／ミックスグミ(10%)	P083
13	1400	0	70	139	20	45	7	5	107	5	パイングミ(20%)／ベルガモット(8%)	WIRE

スケルトン

ゾンビ同様、不死種の魔物。こちらは剣を掲げ、機敏に攻撃してくる。毒、麻痺は効かない。ゾンビ同様、火、光属性攻撃が弱点だ。

物 － 火 ◎ 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 ◎ 闇 △
毒 × 痺 × 沈 △ 石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
13	1200	0	63	168	145	86	54	25	79	61	黄のかけら(20%)／ダークボトル(10%)	P083
15	1700	0	84	171	120	77	74	60	117	121	黄のかけら(20%)／ダークボトル(10%)	P083
59	7040	0	690	522	298	210	195	35	934	512	ミックスグミ(16%)／エリクシール(10%)	EXTRA
16	1550	0	85	154	145	86	67	25	119	37	エリクシール(20%)／ブラックオニキス(13%)	WIRE

コゴブリン

鉈を手に襲いかかってくる小型の魔物。もっとも一般的なゴブリンで、多少状態異常攻撃が効きにくい点を除いては、特徴はない。

物 － 火 － 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 △ 痺 △ 沈 △ 石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
18	2900	0	160	160	130	95	105	15	99	86	紫のかけら(20%)／パイングミ(10%)	P067
18	2550	0	133	159	130	95	68	15	149	52	メノウ(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

ブルーゴブリン

ゴブリンが豪雪地帯で環境に対応し、進化した姿。氷雪地帯にのみ生息する。水属性攻撃に強いものの、火属性攻撃にはかなり弱い。

物	火	水	風
—	◎	△	—
地	雷	光	闇
—	—	—	—
毒	痺	沈	石
△	△	△	△

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
33	4500	0	260	250	125	185	150	35	264	145	パラライムース(15%)/パラライジェル(10%)	P069
62	7280	0	750	553	295	280	285	60	988	534	ミラクルグミ(15%)/レッドサフラン(4%)	EXTRA
33	4500	0	260	250	125	185	160	35	396	87	ブルータリスマン(16%)/セフィラ(6%)	WIRE

スティンローパー

頭部に生えた触手を振り回し、回転攻撃で獲物を仕留める。触手には毒、麻痺、沈黙、石化の効果がある。火属性攻撃を弱点に持つ。

物	火	水	風
—	◎	△	△
地	雷	光	闇
△	△	○	○
毒	痺	沈	石
×	×	×	△

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
40	6600	0	450	240	220	55	85	10	831	6500	レモングミ(20%)/デスペラード(15%)	P113
81	11120	0	1095	672	395	85	240	20	1285	705	バイタルリング(15%)/イノヴェイター(12%)	EXTRA
40	19500	0	450	240	220	55	95	10	1247	3900	地下25Fの鍵(100%)	WIRE

ブルーグリフィン

するどい爪で空中から襲いかかる。夜行性で滅多にお目にかかれないが、夜の砂漠にときどき現われる。火、光属性攻撃に弱い。

物	火	水	風
—	○	—	△
地	雷	光	闇
—	—	○	—
毒	痺	沈	石
△	—	△	△

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
39	7400	320	880	350	95	360	200	90	384	576	緑の結晶(10%)/リカバーシンボル(5%)	P068
73	9200	720	995	546	285	520	350	99	1157	637	メンタルリング(15%)/ルーンボトル(10%)	EXTRA
39	7400	320	880	350	95	360	210	90	576	346	メンタルリング(10%)/ミスティシンボル(10%)	WIRE

サンドワーム

砂漠に生息する魔物。砂に紛れて獲物に近づく。尻尾に毒を持ち、これで攻撃されると毒状態に陥りやすい。毒、麻痺は効かない。

物	火	水	風
—	△	◎	—
地	雷	光	闇
△	—	—	—
毒	痺	沈	石
×	×	△	△

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
21	3300	0	175	205	145	160	85	30	132	154	レモングミ(20%)/パラライジェル(10%)	P068
24	3150	0	162	201	145	160	91	30	198	92	ミラクルグミ(20%)/トリックスター(13%)	WIRE

シーフ

旅人や商人の荷物を狙う盗賊。集団で襲いかかってくると、少々やっかいな相手。どの状態異常攻撃も効きやすいので、利用しよう。

物	火	水	風
—	—	—	—
地	雷	光	闇
—	—	—	—
毒	痺	沈	石
○	○	○	○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
1	805	0	22	142	98	55	40	32	11	38	テント(20%)/緑のかけら(15%)	P064
5	960	0	38	156	110	84	65	32	46	56	テント(20%)/緑のかけら(15%)	P083
10	2000	0	92	160	121	96	50	32	76	93	テント(20%)/緑のかけら(15%)	P065
2	610	0	22	115	64	50	48	32	17	23	パイングミ(20%)/ムーンストーン(13%)	WIRE

バーグラー

巨大な剣で旅人や商人を狙う盗賊。シーフより体が大きく体力はあるものの、術攻撃に少々弱い。属性攻撃も全般的に効きやすい。

物	火	水	風
△	○	○	○
地	雷	光	闇
○	○	○	○
毒	痺	沈	石
○	○	○	○

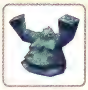
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
17	2700	0	150	200	30	60	35	12	112	210	紫のかけら(18%)/ダークボトル(12%)	P066
43	5160	0	530	410	100	95	120	55	677	370	パナシーアボトル(15%)/セフィラ(6%)	EXTRA
20	2750	0	155	198	30	60	99	12	168	126	エリクシール(20%)/フォースリング(10%)	WIRE

マジックレディ

女魔術師で、さまざまな術を使ってくる。術攻撃では思うようにダメージを与えられないので、物理攻撃をメインに攻めるといい。

物	火	水	風
○	△	△	△
地 △	雷 △	光 △	闇 △
毒 △	痺 △	沈 △	石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
18	2100	250	90	160	45	210	150	45	129	130	サイレスパウダー(18%)／ライフボトル(12%)	P066
58	6320	650	300	315	110	375	460	60	920	481	タスクフォース(13%)／レジストリング(10%)	EXTRA
23	2600	390	133	175	45	210	131	45	194	78	フローライト(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE



ガーゴイル

恐ろしい怪物の石像。意志を持ち、通りかかった者を襲う。もともと石のため、石化は効かない。風、光属性攻撃で弱点を突ける。

物	火	水	風
－	－	－	◎
地 △	雷 －	光 ◎	闇 △
毒 △	痺 △	沈 －	石 ×

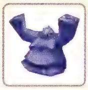
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
28	2800	0	840	160	60	75	10	30	191	1430	ペトリフムース(14%)／ライトクローク(10%)	P091
51	6240	0	720	490	85	120	95	60	797	429	トリックスター(13%)／ルーンボトル(10%)	EXTRA
22	7500	0	285	175	60	75	36	30	287	858	エリクシール(15%)	WIRE

デザゴイル

ガーゴイルの強化版。意志を持った石像で、破壊力のある攻撃を繰り出す。石化、沈黙に加え、水、闇属性攻撃はほとんど効かない。

物	火	水	風
－	－	△	◎
地 －	雷 －	光 ◎	闇 △
毒 △	痺 △	沈 －	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
66	7999	0	1100	693	150	150	245	50	1038	532	ヒールリング(15%)／レッドローズマリー(4%)	EXTRA
23	3200	0	241	210	75	75	84	30	330	480	バイタルリング(14%)／ベルベーヌ(8%)	WIRE

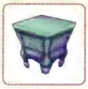


ミラゴイル

ガーゴイルの最強版。意志を持っている巨大な石像で、HP、ATKがかなり高い。弱点の光属性攻撃で攻めるといい。石化は無効だ。

物	火	水	風
－	－	△	－
地 －	雷 ○	光 ◎	闇 △
毒 △	痺 △	沈 －	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
40	5600	0	350	420	160	120	110	30	593	648	赤の結晶(10%)／ローズマリー(3%)	P117
77	10800	0	960	805	310	295	350	80	1215	629	リキュールボトル(18%)／ルーンボトル(10%)	EXTRA
40	5600	0	350	420	160	120	120	30	890	389	バイタルリング(14%)／ベルガモット(8%)	WIRE

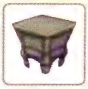


ペデスタル

ガーゴイルを乗せている台座だが、意志を持った1体の魔物。術で攻撃してくる。状態異常攻撃は効きにくく、風、光属性攻撃が弱点。

物	火	水	風
－	－	－	◎
地 △	雷 －	光 ◎	闇 △
毒 △	痺 △	沈 △	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
16	800	260	168	80	90	150	190	70	90	199	ペトリフパウダー(16%)／黄の石(12%)	P091
52	5680	666	350	245	120	200	400	90	821	424	レモングミ(23%)／ブルーセフィラ(4%)	EXTRA
18	3800	260	142	131	90	150	132	70	135	119	エリクシール(15%)	WIRE

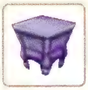


キャスター

デザゴイルを乗せた台で、1体の魔物として行動する。風、光属性攻撃に弱く、水、闇属性攻撃ではほとんどダメージを与えられない。

物	火	水	風
－	－	△	◎
地 －	雷 －	光 ◎	闇 △
毒 △	痺 △	沈 △	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
67	7680	315	450	392	145	260	255	99	1059	575	ミラクルグミ(15%)／レッドベルベーヌ(4%)	EXTRA
19	1750	245	131	134	90	150	119	70	165	119	ライフボトル(20%)／タスクフォース(10%)	WIRE



ドレステブル

ミラゴイルを乗せている台座で、放っておくと強力な術攻撃を仕掛けてくる。状態異常攻撃は効きにくいが、光属性攻撃には弱い。

物 － 火 － 水 △ 風 －
地 － 雷 ○ 光 ◎ 闇 △
毒 △ 痺 △ 沈 △ 石 ×

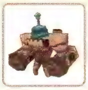
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
35	3800	650	220	310	120	90	200	70	411	201	黒の結晶(10%)／赤の結晶(10%)	P117
78	10480	999	590	616	295	200	415	99	1234	676	セボリー(10%)／レッドセボリー(4%)	EXTRA
35	3800	650	220	310	120	90	210	70	617	121	エリクシール(20%)／ダイヤモンド(12%)	WIRE

トレント

巨大な樹木のモンスター。枝を手のように使い、森に入り込んだ者を襲う。幹には「黒キノコ」が生えている。火属性攻撃が弱点。

物 － 火 ◎ 水 △ 風 △
地 × 雷 ○ 光 － 闇 －
毒 △ 痺 △ 沈 △ 石 △

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
22	2950	210	260	230	175	35	5	10	240	999	黒キノコ(80%)／マジックミスト(30%)	P083
66	39600	600	865	567	310	120	225	30	1056	582	リバースドール(25%)／テクニカルリング(5%)	EXTRA
29	12900	360	234	216	199	35	35	10	360	599	エリクシール(50%)／テクニカルリング(5%)	WIRE



キャッスルゴレム

魔術師たちが護身のために作った魔物。状態異常攻撃はすべて無効だが、術攻撃にはとことん弱い。特に風属性攻撃がよく効く。

物 △ 火 ○ 水 ○ 風 ◎
地 ○ 雷 ○ 光 ○ 闇 ○
毒 × 痺 × 沈 × 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
32	4400	0	280	450	210	60	65	50	361	315	サイレスジェル(10%)／オールディバイド(2%)	P111
51	31800	0	695	462	285	95	130	60	819	452	ミラクルグミ(18%)／スピリットローブ(15%)	EXTRA
32	4400	0	280	450	210	60	75	50	542	189	ライフボトル(20%)／リカバーシンボル(10%)	WIRE

DATA

オーガ

北の大地に追いやられた住人。強靭な肉体から、強烈な一撃をくり出す。状態異常攻撃が効きやすいうえ、火、光、闇属性攻撃に弱い。

物 － 火 ◎ 水 △ 風 －
地 △ 雷 － 光 ○ 闇 ○
毒 ○ 痺 ○ 沈 ○ 石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
29	4500	0	500	270	80	50	85	55	235	161	赤の石(15%)／セージ(5%)	P069
65	7960	0	880	588	215	265	190	75	1035	562	シルバータリスマン(13%)／ルーンボトル(10%)	EXTRA
29	4500	0	500	270	80	50	95	55	353	97	ルビー(16%)／ベルベーヌ(8%)	WIRE

キラーオーガ

寒冷地で力を蓄え進化したオーガで、体色をブルーに染めている。沈黙攻撃は無効だ。熱に弱く、火属性攻撃で大ダメージを与えられる。

物 － 火 ◎ 水 △ 風 －
地 △ 雷 － 光 ○ 闇 ○
毒 － 痺 ○ 沈 × 石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
36	5800	0	550	290	90	55	96	60	389	385	白の石(14%)／白の結晶(10%)	P069
37	6100	0	560	320	100	68	100	70	401	391	白の石(14%)／白の結晶(10%)	P117
79	11040	0	1180	700	190	160	290	75	1264	679	セージ(10%)／レッドセージ(4%)	EXTRA
36	5800	0	550	290	90	55	106	60	584	231	スペシフィック(20%)／ミスティローブ(5%)	WIRE

オーガ・チーフ

オーガたちの土地を守護する番人的存在で、オーガの中でも実力を持つ者が務める。状態異常攻撃は効かず、物理攻撃も効きにくい。

物 △ 火 － 水 － 風 －
地 － 雷 － 光 － 闇 －
毒 × 痺 × 沈 × 石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
30	18500	0	490	335	130	95	125	70	431	415	アタックシンボル(100%)	P107

オーガ・チャンピオン

オーガ種の頂点に君臨する守護者で、体を金色に染めている。すべての状態異常を受けつけない。術にも強いが、光属性攻撃には弱い。

物 －	火 △	水 △	風 △
地 △	雷 △	光 ○	闇 △
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
36	20000	0	550	348	145	110	140	80	552	415	フォースリング(100%)	P113

ダークオーガ

スポットに巣食われて我を忘れたオーガ。体は黒ずみ、同種族にも見さかいなく襲い掛かる。出会ったら、火属性攻撃で弱点を突こう。

物 －	火 ◎	水 ×	風 －
地 －	雷 －	光 ○	闇 △
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
38	22000	350	575	355	160	135	185	90	585	590	クリムゾンメイル(100%)	P125

デカゴブリン

ゴブリンの大型種。太陽の光を嫌い、薄暗い迷宮の奥にのみ生息する。光属性攻撃に弱く、闇属性攻撃は受けつけない。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 ○	闇 ×
毒 －	痺 －	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
72	9520	0	1080	637	295	305	260	55	1137	590	イクストリーム(13%)／フォースリング(10%)	EXTRA
38	5950	0	325	246	120	120	121	38	660	234	リバースドール(13%)／サフラン(8%)	WIRE

ダークゴブリン

デカゴブリンの強化版で、薄暗い迷宮に暮らす最強のゴブリン。比較的、術攻撃が効きやすく、特に光属性攻撃に弱い。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 －	闇 －
毒 －	痺 －	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
80	10760	0	1250	518	350	99	315	50	1269	659	スペシフィック(13%)／ダイヤモンド(8%)	EXTRA
41	7900	0	380	415	150	45	131	20	960	180	メノウ(16%)／テクニカルリング(6%)	WIRE

スポット・クライネ

スポットの原型。さまざまな者の体内に巣食うことで、その能力を得て、いずれ体を乗っ取る。沈黙以外の状態異常攻撃は効かない。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 ◎	闇 ×
毒 ×	痺 ×	沈 ○	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
1	600	45	16	135	80	90	50	60	4	13	アップルグミ(25%)／ライフボトル(12%)	P077
15	2300	195	102	168	76	152	106	25	65	88	アップルグミ(20%)／黒のかけら(16%)	P089
11	1150	195	61	131	70	140	71	60	95	53	エスプリッツ(16%)／ルーンボトル(11%)	WIRE

スポット・ディア

進化したスポットで、術攻撃を使って敵を攻撃する術士タイプ。沈黙の状態異常攻撃が効きやすいので、術を封じてしまうといい。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 ◎	闇 ×
毒 ×	痺 ×	沈 ○	石 ×

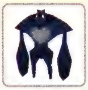
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
17	2600	220	116	194	136	88	168	30	98	91	オレンジグミ(18%)／黒の石(14%)	P089
29	3200	220	210	185	170	90	180	70	248	194	黒の石(14%)／リバースドール(5%)	P111
17	2280	200	116	154	120	80	161	55	144	55	ライフボトル(20%)／フェアリィリング(10%)	WIRE

スポット・グランデ

スポットの中でもっとも体が大きく、能力も高い。すべての状態異常攻撃と闇属性攻撃を受けつけない。光属性攻撃で弱点を突こう。

物 −	火 −	水 −	風 −
地 −	雷 −	光 ◎	闇 ×
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
19	8500	0	192	218	195	36	60	35	142	116	黒の結晶(14%)/白の結晶(14%)	P111
30	4100	190	350	235	120	40	160	60	264	199	黒の結晶(10%)/ヒールリング(1%)	P111
31	4600	240	359	312	140	130	190	90	286	224	黒の結晶(12%)/白の結晶(12%)	P117
33	5000	260	361	330	142	136	195	99	291	236	黒の結晶(14%)/白の結晶(14%)	P117
24	3300	0	198	224	180	30	98	50	194	67	オパール(16%)/セボリー(8%)	WIRE



スポット・ベンティ

スポット・グランデがほかの生命体に巣食いつづけた結果、変異した姿。全パラメーターが、スポット・グランデを大きく上まわる。

物 −	火 −	水 −	風 −
地 −	雷 −	光 ○	闇 ×
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
35	19800	290	520	330	155	160	177	50	513	265	エリクシール(100%)	P111

ラムラス

カイウスの養父が獣人化した姿。ロミーの術によって暴走し、カイウスに襲いかかってくる。すべての状態異常攻撃を受けつけない。

物 −	火 −	水 −	風 −
地 −	雷 −	光 −	闇 −
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

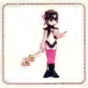
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
18	8800	0	220	140	10	10	5	20	330	420	オールディバイト(100%)	P092

僧兵・男 そうへい・おとこ

教会で修行する、武装した男性僧侶。僧兵でありながらATK、DEFが高く、接近戦で物理攻撃を仕掛けてくる。沈黙攻撃は効きにくい。

物 −	火 −	水 −	風 −
地 −	雷 −	光 −	闇 −
毒 −	痺 −	沈 △	石 −

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
1	700	120	40	140	80	70	85	30	6	34	レモングミ(100%)	P079
14	1800	190	74	140	100	100	150	75	94	65	アップルグミ(20%)/ローズマリー(1%)	P083
14	2000	160	120	165	100	100	80	75	93	66	アップルグミ(20%)/セージ(1%)	P083
16	2950	260	120	150	100	100	180	75	91	142	赤のかけら(16%)/スペシフィック(5%)	P091
23	3600	290	70	160	190	100	220	60	121	142	パイングミ(100%)	P099
23	3800	270	190	200	190	150	110	80	121	142	レモングミ(100%)	P099
24	4000	200	210	240	120	80	170	65	152	95	レモングミ(100%)	P105
79	54400	650	630	588	265	160	380	65	1258	682	−	EXTRA
86	63200	999	650	616	350	220	400	99	1374	765	−	EXTRA
16	2100	260	115	153	100	100	97	75	137	85	エスプリッツ(16%)/シルバータリスマン(10%)	WIRE



僧兵・女 そうへい・おんな

教会で修行する、武装した女性僧侶。INTが高く、術攻撃に長けている。沈黙攻撃は効きにくいので、接近して速攻で倒しておこう。

物 −	火 −	水 −	風 −
地 −	雷 −	光 −	闇 −
毒 −	痺 −	沈 △	石 −

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
15	2750	280	100	100	100	100	200	75	88	96	黄のかけら(16%)/スペシフィック(5%)	P091
23	3800	260	120	190	100	70	190	65	155	93	パイングミ(100%)	P105
79	52800	850	455	501	220	130	410	65	1257	646	−	EXTRA
86	60200	999	490	511	280	180	430	99	1365	695	−	EXTRA
15	1950	280	98	131	100	100	116	75	132	58	ミラクルグミ(20%)/タスクフォース(13%)	WIRE

騎士 きし

各騎士団に所属する一般的な兵士。強固な鎧で頭から足先までをしっかり守っており、DEFが高い。雷属性攻撃を併用して倒そう。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 ○	光 －	闇 －
毒 ○	痺 ○	沈 ○	石 ○

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
57	6760	0	710	532	385	150	240	99	911	480	ライフボトル(15%)／ルーンボトル(10%)	EXTRA
10	1400	0	88	158	90	51	64	75	90	15	ライフボトル(20%)	WIRE
10	1400	0	88	158	90	51	64	75	90	15	地下5Fの鍵(100%)	WIRE

黒騎士 くろきし

騎士よりも力を持った者たち。アルバート指揮のもと、黒騎士団としてジャンナを守護する。光、雷属性攻撃で弱点を突ける。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 ○	光 ◎	闇 △
毒 －	痺 －	沈 －	石 －

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
31	4000	0	230	290	120	95	85	45	225	215	レモングミ(20%)／ベルガモット(5%)	P109
64	7440	0	780	574	330	210	200	55	1010	514	ライフボトル(15%)／フェアリィリング(10%)	EXTRA
72	44000	0	885	616	350	230	230	60	1151	598	－	EXTRA
19	2900	0	141	171	135	60	88	40	149	64	ミラクルグミ(20%)／トパーズ(12%)	WIRE

近衛騎士 このえきし

もっとも剣技に優れた騎士。国王直属の騎士団の一員で、ふだんはあまりお目にかかれない。すべての状態異常攻撃を受けつけない。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 ○	光 －	闇 △
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
42	5200	0	350	310	215	190	175	70	621	326	白の結晶(10%)／イファルジェント(3%)	P117
74	9200	0	760	616	425	310	315	80	1178	595	エリクシール(14%)／レッドセージ(4%)	EXTRA
42	5200	0	370	330	215	190	185	70	932	196	トリート(20%)／リフレックス(5%)	WIRE

ロミー(仮面なし)

ロミーに巣くい、体を操っている特異なスポット。首都教会を隠れみのにしている。光属性攻撃で大ダメージを与えることができる。

物 －	火 －	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 ○	闇 △
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
42	26500	690	395	325	280	268	255	80	731	662	エクストラキー(100%)	P117
87	62400	999	660	518	215	120	450	99	1387	776	オールディバイト(15%)／ブラッディローブ(10%)	EXTRA

ロミー(仮面あり)

異端審問官を務める少女。残忍な性格で、素顔を仮面で隠している。すべての状態異常攻撃を受けつけない。弱点は光属性攻撃。

物 －	火 △	水 △	風 △
地 △	雷 △	光 ○	闇 △
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

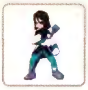
LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
19	18000	350	196	170	85	10	210	50	180	45	フローライト(100%)	P092
25	19600	410	220	200	143	65	220	50	224	118	ミスティシンボル(100%)	P099
31	20400	550	260	240	160	95	230	50	261	191	エメラルドリング(100%)	P105

スポット・ロミー

ルキウスのプリセプツによって暴かれた、ロミーの真の姿。状態異常攻撃、闇属性攻撃を受けつけない。弱点の光属性攻撃で攻めよう。

物 △	火 △	水 －	風 －
地 －	雷 －	光 ○	闇 ×
毒 ×	痺 ×	沈 ×	石 ×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
38	29500	495	600	380	230	215	215	99	731	662	オールディバイト(100%)	P118

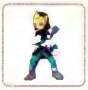


ルキウス(仮面なし)

仮面を取った姿で、顔はカイウスに瓜ふたつ。状態異常攻撃はどれも受けつけず、術攻撃全般に強い。物理攻撃で立ち向かおう。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
35	21500	690	190	195	80	95	180	75	581	234	ジェットブーツ(100%)	P111
80	54000	999	630	501	200	90	420	75	1274	650	アワーグラス(15%)／ミスティローブ(11%)	EXTRA



ルキウス(仮面あり)

異端審問官を務める少年。心に思うところがあり、仮面を着用して素顔を隠している。すべての状態異常攻撃を受けつけない。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	△	△	△	△	△	△	△	×	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
29	20400	490	270	240	180	110	180	65	364	231	エルヴンブーツ(100%)	P105

アルバート

黒騎士団長を務める稀代の剣士。何度もしつこく襲いかかってくる。毒以外の状態異常攻撃を受けつけず、弱点は特にない。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	−	−	−	−	−	−	−	△	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
23	20400	240	265	295	100	160	100	90	590	680	スタンドファーム(100%)	P091
25	21200	560	270	310	100	165	110	90	312	268	コラーダ(100%)	P097
35	23000	350	405	300	140	165	155	65	412	422	リカバーシンボル(100%)	P109
73	46400	850	940	651	365	310	255	99	1165	654	テクニカルリング(15%)／リフレックス(12%)	EXTRA
46	23500	680	298	355	264	271	165	99	885	408	地下30Fの鍵(100%)	WIRE

教皇 きょうこう

教会の教皇で、カイウスの本当の父親。国王の策略でスポットに巣食われ、カイウスに襲いかかってくる。状態異常攻撃は一切効かない。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	−	−	−	−	−	−	−	×	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
38	23800	750	206	215	120	110	185	80	1500	25	ダイヤモンド(100%)	P111

国王 こくおう

みずからの世界へ帰還するため、国王になりすまして生き長らえてきたスポットの上位種。状態異常攻撃は効かない。弱点は光属性攻撃。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	−	−	−	−	−	○	△	×	×	×	×

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
48	40000	999	340	305	260	130	200	90	1600	30	−	P118

トールス

フォレストの幼なじみ。ヒトに復讐しようとしていたところをフォレストに止められ、1対1の戦いをする。力で押せば勝てる相手。

物	火	水	風	地	雷	光	闇	毒	痺	沈	石
−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

LV	HP	TP	ATK	DEF	HIT	DEX	INT	LUK	EXP	GALD	アイテム	出現
29	15000	0	330	285	160	180	130	90	351	292	−	P109

エネミーインデックス

enemy index

ゲーム中に登場するエネミーを名称の五十音順に掲載。データページを検索する際に活用してほしい。

エネミー名	ページ
【ア行】	
アイスリザード	P169
アックスビーク	P169
アルバート	P178
アルラウネ	P168
ウオント	P167
ウルフ	P170
エレノッサス	P170
オーガ	P174
オーガ・チーフ	P174
オーガ・チャンピオン	P175
オタオタ	P166
【カ行】	
ガーゴイル	P173
カクトゥス	P168
ガルーダ	P171
ガルムウルフ	P170
騎士	P177
キャスター	P173
キャッスルゴレム	P174
教皇	P178
キラーオーガ	P174
グラスルーダ	P171
クラブス	P169
グレムリン	P166
黒騎士	P177
ゲコゲコ	P167
国王	P178
ココブリン	P171

エネミー名	ページ
近衛騎士	P177
コリュンティス	P168
【サ行】	
サイノッサス	P170
サンドワーム	P172
シーフ	P172
スケルトン	P171
スティンローパー	P172
スポット・クライネ	P175
スポット・グランデ	P176
スポット・ディア	P175
スポット・ベンティ	P176
スポット・ロミー	P177
僧兵・女	P176
僧兵・男	P176
ゾンビ	P171
【タ行】	
ダークオーガ	P175
ダークゴブリン	P175
チャージトータス	P167
チューゴブリン	P168
チュンチュン	P167
デカゴブリン	P175
デザゴイル	P173
デスシーカー	P169
トータス	P167
トールス	P178
ドレステブル	P174
トレント	P174

エネミー名	ページ
【ナ行】	
ナイトオウル	P171
【ハ行】	
バーグラー	P172
バジリスク	P169
ハチェットビーク	P169
バット	P166
ビー	P166
ブチブリ	P166
ブチュゴブリン	P168
ブルーグリフィン	P172
ブルーゴブリン	P172
ペデスタル	P173
ポルターガイスト	P167
ホワイトウルフ	P170
【マ行】	
マジックレディ	P173
マンドラゴ	P168
ミラゴイル	P173
【ラ行】	
ラムラス	P176
ルキウス（仮面あり）	P178
ルキウス（仮面なし）	P178
ロミー（仮面あり）	P177
ロミー（仮面なし）	P177

Check グループドロップで食材ゲット

フィールドやダンジョンの敵が落とすアイテムには、それぞれの敵に固有のもののほかに、特定の敵の組み合わせによって落とすものがある。これら「グループドロップ」として用意されているのは、スパイス類を含めた全30種類の食材。敵のいる場所によって、最寄りの町で売られている商品と同一の食材からいずれかを、固有のアイテムと同時に入手できるのだ。なおエクストラダンジョンやワイヤレスプレイの場合は、食材の代わりに装備品などが設定されている。

↑長旅の途中でもあまり食材不足に悩まされることがなく、料理が堪能できる。

DATA 称号データ

称号とは、身につけることでパラメーターアップ効果を得られるキャラクターの呼び名だ。入手するためには、さまざまな条件がある。

称号データの見方

❶称号	❷装備者	❸効果	❹入手条件
村の少年		－	カイウスが最初から所持
ベルセルク		全パラメータ+30	難易度「Hard」で256回エンカウントする
瞬殺の剣士		HIT+20、DEX+20	5秒以内で戦闘に勝つ

❶**称号名**　称号の名称とその読み方
❷**装備者**　その称号を装備できるキャラクターを表示
❸**効果**　称号を装備したときに得られるパラメーターアップ効果
❹**入手条件**　称号を入手するための条件。一部の称号は、条件を満たしたあとで宿屋に泊まると入手できる

称号	装備者	効果	入手条件
村の少年		－	カイウスが最初から所持
ベルセルク		全パラメータ+30	難易度「Hard」で256回エンカウントする
瞬殺の剣士		HIT+20、DEX+20	5秒以内で戦闘に勝つ
剣士		HP+50、TP+10	レベルが20以上になる
ソードマスター		HP+100、TP+20	レベルが40以上になる
ビーストプリンス		HP+150、TP+30	レベルが60以上になる
バトルマスター		ATK+80、DEF+80	すべての敵を倒し、「バトルブック」を完成させる
旅立ちから約1ヶ月		HP+50、DEF+10	30回以上夜明けを迎える
武器強化職人		TP+30、HIT+20	アーティフェイスを20回以上使用する
戦闘嫌い		DEF+10、DEX+10	「ホーリィボトル」を20回以上使用する
戦闘大好き		TP+20、ATK+20	「ダークボトル」を20回以上使用する
アイテムは大切に		HP+10、HIT+10	10回以上アイテムを捨てる
グルメマスター		TP+60、INT+60	レシピをすべて覚える
一流シェフ		HIT+10、DEX+10	30回以上料理に成功する
おかねもち		ATK+80、INT+80	9999999ガルド所持する
にげごし		DEX+90	20回以上戦闘から逃走する
ニセ息子		TP+10	チャートNo.5 レダ到着後に入手
父を探して		HIT+5、DEX+5	チャートNo.3ルビア加入後に入手
目覚めた血統		TP+30	チャートNo.8 カイウスの獣人化後に入手
ちょっとカッコイイ		ATK+20、HIT+20	キャンプスキット(39)を見る
迷子発見者		ATK+40、DEF+40	サブイベント『サイムを探せ！』の途中で入手(→P124)
食材配達人		HIT+5、DEX+5	サブイベント『食材配達人2』をクリアする(→P120)
愛のメッセンジャー		HP+100、ATK+10	サブイベント『ミーナのお願い』をクリアする(→P122)
布教のお手伝い		INT+30	サブイベント『布教活動』をクリアする(→P121)
北の守護者		DEF+30	サブイベント『北の守護者』をクリアする(→P124)

称号	装備者	効果	入手条件
マイアの友達		TP+50、DEX+10	サブイベント『砂のユリ』をクリアする(→P122)
教会の娘		−	ルビアが最初から所持
僧侶		HP+50、TP+10	レベルが20以上になる
ハイプリースト		HP+100、TP+20	レベルが40以上になる
プリースト　オブ　フェルン		HP+150、TP+30	レベルが60以上になる
ザ・妹		TP+10	チャートNo.5 レダ到着後に入手
仇討ち		ATK+5、HIT+5	チャートNo.2 ルビアが廃屋から飛び出したあと入手
悩める少女		TP+15、INT+15	チャートNo.13 ルキウス戦後に入手
素直な心		INT+20、DEX+20	キャンプスキット(39)を見る
謎の旅人		−	ティルキスが最初から所持
センシビアの戦士		HP+50、TP+10	レベルが20以上になる
センシビア流剣術皆伝		HP+100、TP+20	レベルが40以上になる
プリンス　オブ　センシビア		HP+150、TP+30	レベルが60以上になる
お兄様		TP+10	チャートNo.5 レダ到着後に入手
西からきた男		DEF+5、HIT+5	チャートNo.4 黒の森突破後に入手
両手に花		INT+10、HIT+10	チャートNo.10 北の門到着後に入手
スポンサー		ATK+20、DEF+20	キャンプスキット(53)を見る
謎の助っ人		−	フォレストが最初から所持
レイモーンの男		HP+50、TP+10	レベルが20以上になる
レイモーンの猛者		HP+100、TP+20	レベルが40以上になる
ヒーロー　オブ　レイモーン		HP+150、TP+30	レベルが60以上になる
親父?		TP+10	チャートNo.5 レダ到着後に入手
囚われたリカンツ		HP+50、DEF+10	チャートNo.8 リカンツ救出後に入手
故郷を捨てた男		ATK+30	チャートNo.13 ルビア救出後に入手
地獄耳		HP+50、DEF+20	キャンプスキット(43)を見る
教会の僧侶		−	アーリアが最初から所持
司祭		HP+50、TP+10	レベルが20以上になる
マスタープリセプター		HP+100、TP+20	レベルが40以上になる
ビショップ　オブ　ジャンナ		HP+150、TP+30	レベルが60以上になる
影の功労者		TP+10、INT+10	チャートNo.7 下水道侵入後に入手
過去との決別		TP+30、INT+25	チャートNo.15 アルバート戦後に入手
雪国育ち		DEF+20、DEX+20	キャンプスキット(48)を見る
ビースト		HP+30、DEF+30	戦闘で20回以上獣人化する
技マスター		TP+50、ATK+50	特技・必殺技・奥義をすべて覚える
術マスター		TP+50、INT+50	術をすべて覚える
凄腕ハンター		HP+50、ATK+10	敵を200体以上倒す
コンボ初心者		HP+10、ATK+10	戦闘で10ヒット以上のコンボを決める
コンボ有段者		HP+20、ATK+20	戦闘で20ヒット以上のコンボを決める
コンボの達人		HP+40、ATK+40	戦闘で30ヒット以上のコンボを決める
やられ役		HP+500	累計20回以上戦闘不能になる
あわてんぼう		全パラメータ+5	戦闘中、累計100回以上誰かにぶつかる
サポート役		ATK+10、DEX+10	戦闘中にアイテムを累計100回以上使用する
全てを見聞せし者		全パラメータ+90	エクストラダンジョンをクリアする
かけがえのない戦友		全パラメータ+10	ワイヤレスプレイをクリアする　※使用したキャラクターのみ
免許皆伝		全パラメータ+50	ウェブサイト上のミニゲームのパスワードで入手

DATA 料理データ

料理を使用したときに得られる効果と、その料理に隠された効果をすべて紹介。食材を組み合わせてのレシピ生成にも役立ててほしい。

料理データの見方

Recipe
フルーツもりあわせ ❶
❷
レシピ ❸
ラウルスの食材屋に話しかける(1回目)(→P102)
食材 ❹
リンゴ、レモン、イチゴ、バナナ
調理方法 ❺
まないた×40
売値 ❻
55
効果1 ❼
HP65%、TP20%回復
効果2 ❽
味方のINTが2倍になる(60%)

❶**料理名**　料理の名称
❷**アイコン**　その料理の見た目
❸**レシピ**　その料理を作るために必要なレシピの入手方法。このほかにも、必要な食材を組み合わせることで入手可能。「食材の組み合わせ」と表記したものは、必要な食材を選択することでしかレシピを入手できない
❹**食材**　その料理を作るために必要な食材
❺**調理方法**　料理を作るために行なうミニゲーム。10秒以内に調理器具のうしろに表記した数字の回数だけタッチペンを操作すると、料理が完成する。ミニゲームの内容は、以下のとおり
- ・フライパン…タッチペンを横に動かしてフライパンを振る
- ・まないた…まないたの上でタッチペンを縦に動かし、食材を切る
- ・鍋…タッチペンを円を描くように動かし、鍋を振る

❻**売値**　ショップに料理を売るときの価格
❼**効果1**　料理アイテムを使用したときに得られる効果で、確実に発生する。使用したメンバーが対象となる
❽**効果2**　料理アイテムを使用した直後の戦闘中、またはその戦闘に勝利した際に得られる効果。カッコ内に表記した%の確率で発生する

DATA

Recipe
ハンバーガー

レシピ
最初から所持
食材
パン、ビーフ、チーズ、レタス、ブラックスパイス
調理方法
まないた×5
売値
20
効果1
HP15%、TP5%回復
効果2
武器の状態属性レベルが1アップする(20%)

Recipe
サンドイッチ

レシピ
ジャンナの食材屋に話しかける(1回目)(→P086)
食材
パン、チーズ、レタス、トマト、ホワイトスパイス
調理方法
まないた×20
売値
45
効果1
HP50%回復
効果2
味方のTPが1秒に1ずつ回復(50%)

Recipe
フルーツサンド

レシピ
東の門の酒場のテーブルを調べる(→P100)
食材
パン、リンゴ、イチゴ、バナナ
調理方法
まないた×30
売値
60
効果1
HP55%、TP20%回復
効果2
味方の特技の消費TPが半分になる(60%)

Recipe
サラダ

レシピ
食材の組み合わせ
食材
レタス、タマネギ、トマト、レモン
調理方法
まないた×15
売値
35
効果1
HP24%回復
効果2
味方の毒を無効化(100%)

Recipe

かいせんサラダ

レシピ
サンサの宿屋2Fのベッドの脇を調べる(→P108)

食材
シャケ、イカ、エビ、レタス、タマネギ

調理方法
まないた×40

売値
70

効果1
HP80%、抗体25%回復

効果2
勝利時、獲得経験値が2倍になる(60%)

Recipe

おさしみ

レシピ
サブイベント『食材配達人1』(→P120)

食材
マグロ、シャケ、イカ、エビ、レッドスパイス

調理方法
まないた×10

売値
110

効果1
HP25%、TP25%回復

効果2
味方のTPが1秒に1%ずつ回復(20%)

Recipe

てっかどん

レシピ
食材組み合わせ

食材
ライス、マグロ、ネギ、ホワイトスパイス

調理方法
まないた×15

売値
80

効果1
HP22%、抗体10%回復

効果2
味方の石化を無効化(100%)

Recipe

かつどん

レシピ
アデルハビッツの雑貨屋に話しかける(1回目)(→P114)

食材
ライス、ポーク、タマネギ、タマゴ、ブラックスパイス

調理方法
まないた×50

売値
100

効果1
HP全回復

効果2
味方のATKが2倍になる(80%)

Recipe

おでん

レシピ
レダの雑貨屋に話しかける(2回目)(→P084)

食材
ジャガイモ、タマゴ、ダイコン、ミソ、コンニャク

調理方法
まないた×20

売値
80

効果1
HP35%、TP15%回復

効果2
敵全員に石化効果(30%)

Recipe

ケーキ

レシピ
食材の組み合わせ

食材
ミルク、タマゴ、イチゴ、バナナ、ホワイトスパイス

調理方法
まないた×25

売値
35

効果1
HP36%、TP15%回復

効果2
敵全員に毒効果(100%)

Recipe

フルーツもりあわせ

レシピ
ラウルスの食材屋に話しかける(1回目)(→P102)

食材
リンゴ、レモン、イチゴ、バナナ

調理方法
まないた×40

売値
55

効果1
HP65%、TP20%回復

効果2
味方のINTが2倍になる(60%)

Recipe

にくじゃが

レシピ
食材の組み合わせ

食材
ビーフ、ニンジン、ジャガイモ、ダイコン、コンニャク

調理方法
まないた×25

売値
29

効果1
HP39%、抗体12%回復

効果2
敵全員に石化効果(100%)

Recipe
けんこうドリンク

レシピ
食材の組み合わせ

食材
シャケ、ミルク、レタス、リンゴ、ネギ

調理方法
まないた×30

売値
198

効果1
HP50%、抗体22%回復

効果2
味方の沈黙を無効化(100%)

Recipe
オムライス

レシピ
ナルスの雑貨屋に話しかける(→P080)

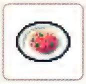
食材
ライス、チキン、タマネギ、タマゴ、レッドスパイス

調理方法
フライパン×10

売値
50

効果1
抗体20%回復

効果2
全エレメント属性のダメージが半減(30%)

Recipe
チキンライス


レシピ
食材の組み合わせ

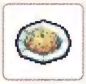
食材
ライス、チキン、タマネギ、トマト、レッドスパイス

調理方法
フライパン×20

売値
55

効果1
TP15%、抗体18%回復

効果2
味方のDEXが2倍になる(100%)

Recipe
チャーハン


レシピ
サブイベント「食材配達人2」(→P120)

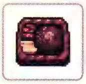
食材
ライス、ニンジン、キャベツ、タマゴ、ホワイトスパイス

調理方法
フライパン×20

売値
65

効果1
HP10%、抗体25%回復

効果2
武器のエレメント属性が1アップする(20%)

Recipe
ハンバーグ


レシピ
食材の組み合わせ

食材
ビーフ、ポーク、タマネギ、タマゴ、ブラックスパイス

調理方法
フライパン×20

売値
70

効果1
HP16%、抗体23%回復

効果2
武器の状態属性レベルが2アップする(100%)

Recipe
ステーキ

レシピ
レイモーンの部屋の外壁を調べる(→P104)

食材
ビーフ、タマネギ、ニンジン、ジャガイモ、ブラックスパイス

調理方法
フライパン×40

売値
150

効果1
TP35%、抗体75%回復

効果2
味方の術の詠唱時間が4分の1になる(80%)

Recipe
ピザ

レシピ
ジャンナの食材屋に話しかける(2回目)(→P086)

食材
パン、チーズ、トマト、レッドスパイス

調理方法
フライパン×35

売値
80

効果1
HP15%、抗体40%回復

効果2
勝利時、獲得ガルドが2倍になる(30%)

Recipe
デラックスピザ

レシピ
サンサの宿屋1Fのカウンター横を調べる(→P108)

食材
パン、チキン、エビ、チーズ、トマト

調理方法
フライパン×45

売値
200

効果1
抗体全回復

効果2
武器のエレメント属性が2アップする(80%)

RECIPE
ナポリタン

レシピ
食材の組み合わせ

食材
パスタ、タマネギ、トマト、レッドスパイス

調理方法
フライパン×15

売値
55

効果1
HP8%、抗体20%回復

効果2
味方の術の詠唱時間が半分になる(100%)

RECIPE
ミートスパゲティ

レシピ
サブイベント『ミーナのお願い』(→P122)

食材
パスタ、ビーフ、チーズ、タマネギ、トマト

調理方法
フライパン×30

売値
70

効果1
TP15%、抗体40%回復

効果2
味方の毒を無効化(50%)

RECIPE
コンニャクステーキ

レシピ
食材の組み合わせ

食材
コンニャク、レッドスパイス、ブラックスパイス

調理方法
フライパン×30

売値
35

効果1
HP15%、抗体40%回復

効果2
敵全員に麻痺効果(100%)

RECIPE
やきざかな

レシピ
東の門の道具屋の壺を調べる(→P100)

食材
ライス、マグロ、ニンジン、レモン

調理方法
フライパン×35

売値
55

効果1
HP25%、抗体60%回復

効果2
敵全員の全抗体が半分になる(60%)

RECIPE
やきそば

レシピ
レダの雑貨屋に話しかける(1回目)(→P084)

食材
パスタ、ポーク、イカ、キャベツ、ブラックスパイス

調理方法
フライパン×20

売値
98

効果1
TP5%、抗体35%回復

効果2
特技の消費TPが半分になる(20%)

RECIPE
フルーツやき

レシピ
食材の組み合わせ

食材
リンゴ、イチゴ、バナナ、ミソ、ネギ

調理方法
フライパン×30

売値
66

効果1
TP12%、抗体35%回復

効果2
味方全員に麻痺効果(100%)

RECIPE
カレーライス

レシピ
ラウルスの食材屋に話しかける(2回目)(→P102)

食材
ライス、ポーク、ニンジン、ジャガイモ、レッドスパイス

調理方法
鍋×10

売値
55

効果1
TP60%回復

効果2
味方のDEFが2倍になる(60%)

RECIPE
シーフードカレー

レシピ
食材の組み合わせ

食材
ライス、エビ、ニンジン、ジャガイモ、レッドスパイス

調理方法
鍋×10

売値
65

効果1
HP32%、TP40%回復

効果2
特技の消費TPが4分の1になる(100%)

Recipe

ビーフシチュー

レシピ
北の門の雑貨屋に話しかける（1回目）（→P098）

食材
ビーフ、ミルク、ニンジン、ジャガイモ、ホワイトスパイス

調理方法
鍋×8

売値
130

効果1
TP50%、抗体15%回復

効果2
武器のエレメント属性が2アップする（60%）

Recipe

ミネストローネ

レシピ
食材の組み合わせ

食材
チキン、トマト、ニンジン、ジャガイモ、ホワイトスパイス

調理方法
鍋×8

売値
40

効果1
HP16%、TP20%回復

効果2
味方の沈黙を無効化（100%）

Recipe

グラタン

レシピ
食材の組み合わせ

食材
パスタ、チキン、チーズ、ミルク、タマネギ

調理方法
鍋×12

売値
80

効果1
TP20%回復

効果2
勝利時、アイテム入手確率が2倍になる（100%）

Recipe

ボルシチ

レシピ
サブイベント『布教活動』（→P121）

食材
ビーフ、タマネギ、トマト、ニンジン、ホワイトスパイス

調理方法
鍋×8

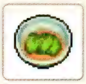
売値
100

効果1
HP25%、TP45%回復

効果2
味方の受けるダメージが半減（50%）

Recipe

ロールキャベツ



レシピ
アデルハビッツの雑貨屋に話しかける（2回目）（→P114）

食材
ポーク、トマト、キャベツ

調理方法
鍋×12

売値
120

効果1
TP全回復

効果2
味方の受けるダメージが4分の1になる（80%）

Recipe

ペスカトーレ

レシピ
食材の組み合わせ

食材
パスタ、イカ、エビ、トマト

調理方法
鍋×6

売値
90

効果1
HP10%、TP20%回復

効果2
勝利時、獲得ガルドが2倍になる（100%）

Recipe

リゾット

レシピ
食材の組み合わせ

食材
ライス、チキン、タマネギ、ホワイトスパイス

調理方法
鍋×8

売値
70

効果1
TP25%、抗体12%回復

効果2
敵全員に沈黙効果（100%）

Recipe

スキヤキ

レシピ
ヤスカの雑貨屋に話しかける（2回目）（→P096）

食材
ビーフ、タマゴ、ネギ、コンニャク、ブラックスパイス

調理方法
鍋×7

売値
230

効果1
TP45%、抗体10%回復

効果2
味方の沈黙を無効化（60%）

Recipe
とんじる

レシピ
キャンプスキット(24)を見る

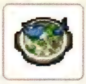
食材
ポーク、ニンジン、ダイコン、ミソ、コンニャク

調理方法
鍋×6

売値
45

効果1
TP40%、抗体15%回復

効果2
味方のHITが2倍になる(50%)

Recipe
シャケなべ


レシピ
食材の組み合わせ

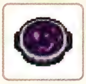
食材
シャケ、ニンジン、ダイコン、ミソ、ネギ

調理方法
鍋×12

売値
300

効果1
HP45%、TP80%回復

効果2
敵味方ともに受けるダメージが半減(100%)

Recipe
やみなべ


レシピ
ヤスカの雑貨屋に話しかける(1回目)(→P096)

食材
パスタ、ビーフ、マグロ、バナナ、ミソ

調理方法
鍋×7

売値
10

効果1
TP60%回復

効果2
味方の戦闘不能以外の状態異常を無効化(30%)

Recipe
スパめしバーガー

レシピ
北の門の雑貨屋に話しかける(2回目)(→P098)

食材
パン、ライス、パスタ、レッドスパイス、ブラックスパイス

調理方法
鍋×10

売値
77

効果1
HP30%、TP50%回復

効果2
味方の麻痺を無効化(60%)

Recipe
マーボーカレー

レシピ
レイモーンの部屋のベッドの脇を調べる(→P104)

食材
ライス、ビーフ、タマネギ、リンゴ、レッドスパイス

調理方法
鍋×12

売値
260

効果1
HP15%、TP70%回復

効果2
勝利時、アイテム入手確率が2倍になる(60%)

料理ボイス

	カイウス	ルビア	ティルキス	フォレスト	アーリア
開始	あらよ～っと	おいしくな～ぁれっ	隠し味には愛が必要なんだよ。愛が。まかせとけって!	どれどれ!	ふんふんふ～ん(鼻歌)
終了	一丁あがりっ!	できあがりっ!	ほらよっ!	できたぁ～!	おまちどうさま!
成功	どんなもんだい!	どう? どう?	なかなかイケてるんじゃない?	我ながら……上出来なんじゃないか?	できあがりっ!
普通	こんなかんじ?	まぁまぁかな	食える事は食えるぞ、うん	うまそうじゃないか! なにが悪い!	こんなもんかな?
失敗	えと……食べられるかな	食べてくれるよね?	男の料理って感じ? ……たはは	味は……保証できんぞ	あら? こんなはずじゃあ

DATA

DATA キャンプスキットデータ

キャンプ時のキャラクター同士の会話をすべて公開。各キャンプスキットの発生時期は決まっているので、見逃さないようにチェックを！

キャンプスキットデータの見方

CAMPSKIT 1 リピート
「なんでキャンプしてるんだ？」❶
発生❷ No.2 ルビアが廃屋を飛び出す～フェルン到着
入手❸
カイウス❹ オレ、どうしてこんなところ❺でキャンプしてるんだ？

❶キャンプスキット名　キャンプスキット番号と、タイトル。進行チャート(→P070)とリンクしている。キャンプスキット名のうしろの記号の見方は、以下のとおり

強制 …物語を進めるうえで必ず発生するキャンプスキット
リピート …その発生タイミング内でキャンプをしつづけた場合にくり返されるキャンプスキット

❷発生タイミング　そのキャンプスキットが発生する期間
❸入手　キャンプスキットを見たことによって手に入る称号、レシピ、ゲームパスワード
❹発言者　そのセリフをしゃべっているキャラクター
❺内容　キャンプスキットの会話内容。会話中のキャラクターの行動や、特殊条件を括弧内に表記している場合もある

CAMPSKIT 1 リピート

「なんでキャンプしてるんだ？」

発生 No.2 ルビアが廃屋を飛び出す～フェルン到着
入手 ―

カイウス　オレ、どうしてこんなところでキャンプしてるんだ？
カイウス　早くフェルンに戻ろう！　父さんが心配だ！（※廃屋を出てフェルン到着までに発生）
カイウス　村外れの廃屋に戻ろう……。ルビアが待ってる……（※ルビア両親死亡後、廃屋へ行くまでに発生）
カイウス　早くフェルンに戻ろう！　ルビアが僧兵に捕まったら大変だ！（※ルビアが廃屋を飛び出したあとに発生）

CAMPSKIT 2 強制

「キャンプのしかた」

発生 No.2 フェルン出発～ナルス到着
入手 ―

カイウス　疲れたから、ここでキャンプをしよう。キャンプをしたくなったら「テント」を使えばいいんだ。夜にキャンプすれば夜の強いモンスターと戦わずに朝を迎える事ができる。昼にキャンプすれば、夜まで待てる。そうすれば昼には見えなかったお宝も見つかるかもしれないぜ。憶えとけよ！　……って誰に言ってるんだ、オレ。1人で喋ってるなんておかしくなったのか？　一緒に旅する仲間とかいれば楽しい話もできるのにな。旅の行き先を忘れちゃっても確認できるし。1人だとヒマだよな。あーあ、ルビアがいてくれればさ……。あいつ、1人で飛び出しやがって！　あんな花みたいなスカート履いててどうして速く動けんだよっ！……って1人で文句を言ってもしょうがないよな。もう少し休んだら出発しよう。父さん、もう少し待っててて……。

CAMPSKIT 3

「ルビアを追いかけて」

発生 No.2 ルビアが廃屋を飛び出す～ナルス到着
入手 ―

カイウス　また、キャンプになっちまったな。フェルンの南にあるナルスの港に行かないと。そこからルビアが船に乗ろうとしてるんだ。少し休んだら、すぐ出発だな！

CAMPSKIT 4

「いっしょに行こう」

発生 No.3 ルビア合流～黒の森で僧兵と遭遇
入手 ―

ルビア　ねえ、カイウス。あたしたち、これからどうなるんだろ？
カイウス　どうなるって……そんなのわからないよ。でも、する事は決まってるだろ？　ジャンナに行ってお前の両親の仇を討ってオレの父さんを助け出して……。それだけじゃないか。
ルビア　それはそうだけど……。村にも戻れないし仮面のアイツらにだって勝てるかわからないじゃない。カイウスは不安にならないの？
カイウス　そりゃ、なるさ。それでもやるしかないだろ。
ルビア　そうだよね……それしかないよね。
カイウス　だから、一緒にジャンナへ行こうぜ。
ルビア　わかったわ。

CAMPSKIT 5

「カイウスはおばけが苦手」

発生 No.3　ルビア合流〜黒の森で僧兵と遭遇

入手 ー

カイウス	黒の森ってアンデッドが出てくるって有名だよな。
ルビア	そうね、夜はスケルトンとかが出るらしいわね。お父さんも司祭として何度かスケルトンを昇天させに行っていたわ。
カイウス	アンデッドって死体が動き出した物だろ？　そもそも誰の死体なんだ？
ルビア	あの森の中には古代の遺跡があるの。そこの住人だったって話よ。
カイウス	それにしちゃ数が多すぎないか？　森を通る隊商が倒したりルビアの父さんが昇天させたりしたんだろ？　とっくに全滅してるんじゃないか？
ルビア	森でアンデッドの犠牲になる人がいるとその人もアンデッドになっちゃうのよ。それに、一度倒されたアンデッドも時間が経つと動き出したりするみたい。
カイウス	なんだよ、それじゃいつまで経ってもいなくならないじゃんか。
ルビア	お化けが大嫌いなカイウスにはツライかもねー。
カイウス	もう怖くない！　だいたいな、そう言うルビアはアンデッド好きなのかよっ！
ルビア	そんなわけないでしょ！　フン！　……冗談はともかくあの森に夜は入るのは危険よ。入るなら、昼間にしましょ。

CAMPSKIT 6

「カイウス、ルビアを励ます」

発生 No.3　ルビア合流〜黒の森で僧兵と遭遇

入手 ー

ルビア	……。
カイウス	ルビア、どうしたんだ？
ルビア	あ、ううん。ちょっと、お父さんとお母さんの事考えてて……。
カイウス	そうか。でも、ルビアのおじさんとおばさんはルビアが元気でやってるだけで喜んでくれてるんじゃないかな？
ルビア	どうしてわかるの？
カイウス	えっ？
ルビア	どうして、死んじゃったお父さんとお母さんの事わかるのよ！
カイウス	そ、それは……。
ルビア	……ごめん。励ましてくれてるのわかってるんだけどどうしても……。カイウスだってお父さん連れて行かれてるのに。
カイウス	……気にするなよ。今オレたちにやれることは行動する事しかないんだ。さっさと黒の森を越えようぜ。

CAMPSKIT 7　リピート

「明日中に黒の森へ行こう」

発生 No.3　ルビア合流〜黒の森で僧兵と遭遇

入手 ー

ルビア	カイウス、早く黒の森に行きましょ。
カイウス	黒の森ってフェルンの北にあるんだよな？
ルビア	そうよ。夜はアンデッドが出てくるから昼間に入った方がいいわ。
カイウス	よし、明日中にはつけるようにしようぜ！

CAMPSKIT 8

「思いつきで行動する男の子」

発生 No.4　ティルキス、フォレスト合流〜レダ到着

入手 ー

ティルキス	前にも言ったが、黒の森近くにあるレダの町に行こう。そこで装備を整えてからジャンナへ向かうんだ。
フォレスト	ティルキス様、久しぶりの町になりますね。
ティルキス	ああ、センシビアから船と夜営だけだったからな。ベッドが懐かしいよ。
カイウス	そういえば、ティルキスたちは西の島から来たんだよな？
ティルキス	ああ、センシビアという国だ。そんなに遠くはないんだが、正規のルートじゃないんでな。苦労したってわけさ。
フォレスト	ティルキス様が急に計画を決めたので準備ができなかったのもありますが。
ティルキス	しょ、しょうがないだろ。急がなきゃ国民が危機に陥るんだからさ。
ルビア	フフ、男の子って思いつきだけで行動する所あるわね。カイウスもすぐ変な事始めて。
カイウス	いきなり、村を飛び出したルビアに言われたくないな！
ルビア	何よっ！
ティルキス	ハハハ。君たちは本当に仲が良いんだな。

CAMPSKIT 9　リピート

「早くレダで準備をしよう」

発生 No.4　ティルキス、フォレスト合流〜レダ到着

入手 ー

ティルキス	早く、レダの町に行こう。ジャンナへ行く準備をしなくちゃいけないからな。
カイウス	うん、わかった。

CAMPSKIT 10

「ティルキスは素敵なお兄様」

発生 No.5　レダ出発〜ジャンナ到着

入手 ー

ルビア	お兄様、今日は寒いですね。
ティルキス	そうだな、ルビア。こっちの方が火が強いから来るといいぞ。
ルビア	優しいんですね、お兄様♪

DATA

カイウス　レダの町出たのになんで兄妹ごっこしてるんだよ？
ルビア　あら、いいじゃない？　あたしティルキスみたいな、素敵なお兄様欲しかったんだもん。ねー、お兄様♪
カイウス　フン、勝手にしてろ！
フォレスト　カイウス、そんなに嫉妬するな。それより、ルビアが喜ぶ事をしてあげるべきではないのか？
カイウス　な、なんでオレがそんな事しなくちゃいけないんだっ!!　だいたいそれじゃオレがまるでルビアを……。
ルビア　あたしの事を？
カイウス　な、何でもないよっ！（立ち去るカイウス）
ルビア　カイウスってば本当、子供なんだから……。

CAMPSKIT 11

「スポットっていったいなんだ」

発生 No.5　レダ出発～ジャンナ到着
入手 ―

カイウス　ティルキスたちの国にもあの黒いバケモノが現れたんだよな？　オレの村にも現れた。教会が呼び出したっていうけどあいつらって何なんだろうな……。
ティルキス　わからん。人を襲うが、食うわけではないようだ。影のような外見をしているが倒してしまうと跡形もなく消える。生物なのかどうかも怪しいな。それを探るためにジャンナに向かわないとな。ジャンナには教会の本拠がある。そこに行けば、何かわかるはずだ。
カイウス　教会か……。そこに父さんもいるんだ。絶対に助けないと……！
フォレスト　カイウス、無茶はするなよ。首都の脅威は教会だけではない。黒騎士団によって守られている。それにな。かつてお前のように首都に乗り込んだ者を私は知っている。彼らの結末は悲惨だった。そうなって欲しくはないのだ……。
ルビア　フォレストさん、昔ジャンナで何があったんですか？
フォレスト　……。
ティルキス　ルビア、いずれフォレストが話してくれるだろう。それまで待っていてくれ。
ルビア　わかったわ、お兄様。

CAMPSKIT 12　強制

「カイウスとルビアが旅する理由」

発生 No.5　レダ出発～ジャンナ到着
入手 ―

ティルキス　なあ、カイウス。
カイウス　なんだ、ティルキス？
ティルキス　お前たちふたりってやっぱり恋人同士なのか？　危険な旅だ。そうでもなきゃ、ルビアも一緒に来ないだろう？
カイウス　何言ってるんだよ！　オレたちは付き合ってない！
ティルキス　そうなのか？　でも、兄妹とかじゃないんだろ？　だったら恋人同士としか思えないけどなー。
ルビア　違うわよお兄様！　カイウスと一緒にいるのは村に近い年の子がほとんどいないからですよ！　だいたい、カイウスと付き合うほどあたし落ちぶれていませんから！
カイウス　落ちぶれるって何だよ！　オレだってルビアを恋人にするほど落ちぶれてないさ！
ルビア　言ったわね！　カイウスなんてあたしが勉強教えてあげなかったら未だに字が読めなかったじゃない！
カイウス　なんだとっ！
フォレスト　2人とも、よさないか。……しかし、カイウスはわかるがルビアはなぜ旅をしているのだ？
カイウス　それは……オレの口からは言えないよ。
ルビア　……。あたしのお父さんは村の司祭だったの。だけど、異端審問官に殺されたの……。それに、お母さんまで。だから、仇を取りたくてジャンナに向かってるの。
ティルキス　そうだったのか……。
フォレスト　……すまなかった。
ルビア　いえ、いいんです。……あたし、ちょっと休んできますね。（立ち去るルビア）
ティルキス　ルビアを傷つけてしまったな……。
カイウス　ルビアだって、ティルキスに悪気がないのはわかってるよ。ただ、あいつ思いつめてるからさ……。オレは、ルビアの事をあいつの両親に頼まれたんだ。だから何があっても守ってやるつもりだよ。

CAMPSKIT 13

「レイモーンの民とは」

発生 No.5　レダ出発～ジャンナ到着
入手 ―

カイウス　フォレストさん、リカンツ……レイモーンの民について聞きたいんだけど。
フォレスト　ああ。私の知っている事なら、答えよう。
カイウス　ヒトとレイモーンの民の違いって獣人化する事だけなのか？
フォレスト　レイモーンの民が高度な文明を築いていた事から知能も優れているという話はある。が、確たる証拠のある話ではない。レイモーンの民は獣人化ができたため建築物の工事など肉体を使う作業も容易だった。そのため、大規模な文明をヒトに先駆けて作る事ができた。その辺が真相だろう。
ティルキス　俺も同感だな。センシビアで橋が壊れた時もフォレストが……。
フォレスト　ティルキス様。
ティルキス　す、すまない。
ルビア　どうしたの、お兄様？
ティルキス　えーと、なんだ。ようするにレイモーンの民は文武両道を極めやすかったって事だよな。
フォレスト　そういう考え方もあると思います。
ルビア　ふーん……。

DATA

CAMPSKIT 14 リピート

「首都ジャンナへ急ごう」

発生 No.5　レダ出発～ジャンナ到着

入手 －

ティルキス　みんな、首都ジャンナへ急ごう。
カイウス　わかってる。首都ジャンナはレダの北にあるんだよな？
フォレスト　ああ、そうだ。かなり広い街だ。着いてからも調査に時間はかかるからな。急ぐに越した事はない。
ルビア　そうよ！　準備を整えて、すぐに出発よ！

CAMPSKIT 15 リピート

「おじさまの行方を探りましょ」

発生 No.6　ジャンナの宿屋へ行く～教会で僧兵と話す

入手 －

ルビア　ねえ、カイウス？　早くおじ様の行方を探らない？　急がないと大変な事に……。
カイウス　わかってるよっ！……わかってるけどもし、手遅れだったらって思うと……。
ルビア　気持ちはわかるけどこうして休んでいても何にもならないわ。早いところ、ジャンナで調べましょ。
カイウス　ああ、わかった。……ごめんな、ルビア。

CAMPSKIT 16 リピート

「カイウスの後悔と父の願い」

発生 No.6　教会で僧兵と話す～ティルキスと合流

入手 －

カイウス　…………。
ルビア　カイウス……。
カイウス　オレがもう少し早く着いていれば……。
ルビア　後悔する気持ちはわかるわ。でも、カイウスは少なくてともおじ様の願いの1つは叶えてるでしょ？
カイウス　願い？
ルビア　カイウスが無事に生きている事。おじ様は本当のお父さんじゃないけどカイウスの事を本当に愛してたわ。何よりも生き延びてくれる事を願っていたはずよ。だから、ね。元気を出して。じゃないと、あたしだって……。
カイウス　うん、そうだよな。宿に行ってティルキスとフォレストさんに合流しよう。
ルビア　わかったわ、カイウス。

CAMPSKIT 17 リピート

「フォレスト救出作戦」(昼)

発生 No.6　フォレストが捕まる～下水道侵入(昼に発生)

入手 －

ティルキス　体力を温存して、夜に備えよう。
カイウス　この時間じゃまだ警備がキツそうだな。
ルビア　そうね。それに、人目も多いだろうし。
カイウス　フォレストさんを助けられるのはオレたちだけなんだ。心配だけど、慎重にいかないとな。
ティルキス　フォレスト……無事でいてくれよ……！

CAMPSKIT 17 リピート

「フォレスト救出作戦」(夜)

発生 No.6　フォレストが捕まる～下水道侵入(夜に発生)

入手 －

ティルキス　どうしたんだ？　早く行かないとフォレストを救えないぞ？
カイウス　そうだけど、もう少し時間をおかないと警備が緩まない気がするんだ。
ルビア　あたしたちがフォレストさんを置いて逃げたと思わせるって事？
カイウス　ああ。それにオレとルビアは騎士団にも狙われている。用心には用心を重ねたほうがいいと思うんだ。
ティルキス　なるほどな。それなら、今しばらくは待とう。だが、余裕もないぞ。フォレストの命がかかってるからな！

CAMPSKIT 18 強制

「アーリア、孤児の話」

発生 No.8　ジャンナ脱出～ヤスカ到着

入手 －

カイウス　父さん……。
アーリア　カイウス、わたしの知り合いにも早くに両親を亡くした人がいたわ。
カイウス　アーリア……。
アーリア　その人とその家族はジャンナを追放されて北の小さな町に住む事になったの。慣れない生活に苦労したのかご両親はしばらくして亡くなったわ。でもね、その人は諦めなかったの。両親の分も生き抜こうとそれから必死で頑張ったの。
カイウス　それから、どうなったんだ？
アーリア　ジャンナに戻ったその人は社会的にはかなりの成功を収めてるわ。亡くなったご両親も驚くほどね。
カイウス　そうなのか……。
アーリア　お父さんが亡くなった事は本当に悲しい事だと思うわ。でも、あなたの人生はまだまだ続くのよ。それは忘れないでね。
カイウス　ああ……。
アーリア　ごめんなさい、長話をしてしまって。
カイウス　……そうだな。少し、横になっててもいいかな？疲れてたみたいなんだ。(立ち去るカイウス)
アーリア　ゆっくり休みなさい、カイウス。でも、わたしにはあの人の成功が正しいのかはわからない……。

CAMPSKIT 19

「ヤスカに行きヤスカ」

発生 No.8　ジャンナ脱出～ヤスカ到着

入手 －

アーリア　カイウス、ヤスカに行きヤスカ。
カイウス　……え！？今のってもしかして……
アーリア　お、面白くなかった!?　ごめんなさい！　わたし、カイウスが落ち込んでるから元気付けようと思って！　町名の「ヤスカ」と語尾の部分をかけてみ

DATA

たんだけど……。……つまらなかった？
カイウス　わ、わかるよ。それはわかったけど、あまりにも……いや、いいんだ！　なんか、元気になってきたよ！　行こうぜ、ヤスカへ！
アーリア　良かった……とりあえず及第点って所かな？　また、面白い事が思い浮かんだら話してあげるわね。今度はカイウスを笑い死にさせてみせるわ。
カイウス　た、楽しみにしてるよ……。

CAMPSKIT 20　リピート

「ヤスカってどんな町？」

発生 No.8　ジャンナ脱出～ヤスカ到着
入手 －

アーリア　西にあるヤスカの町に向かいましょ。そこに行けば、ルビアたちの行方もわかると思うわ。みんなもきっと同じ事を考えているとはずよ。
カイウス　ヤスカってどんな町なんだ？
アーリア　港町として有名ね。ジャンナからオーガとの最前線の北の門やレイモーンの砂漠に続く東の門へ物資を輸送する際の中継地ね。
カイウス　へえ、大きな町そうだな。
アーリア　そうね。ジャンナほどじゃないけど装備も整えられると思うわ。

CAMPSKIT 21　強制

「ルキウスとロミー」

発生 No.9　ヤスカ出発～北の橋を渡る
入手 －

ルビア　生命の法って死者を蘇らせるって言われているのよね？
アーリア　ええ。真相はわからないけど……。
ルビア　でも、生命の法を行うためだけに多くの人が犠牲になっている。まるで、死者を蘇らせるためでなく人を殺すための魔法みたいよね……。
カイウス　本当だな。父さんだって生命の法の犠牲になったんだ。あいつらのせいで……。
ルビア　ねえ、アーリア。あの異端審問官のロミーとルキウスってどんな奴らなの？
アーリア　最年少の異端審問官ね。カイウスやルビアと同じぐらいの年齢のはずよ。でも、能力は異端審問官の中でもトップと言われているの。教皇様の信頼も厚いわ。
カイウス　オレたちとおんなじ年であんなに酷い事ができるなんて……。何て奴らなんだっ！
アーリア　昔はルキウスもロミーもあんな子じゃなかったのよ。2人とも、優しくてかわいらしくて……ちょうど、カイウスとルビアみたいに。
カイウス　ルビアがかわいい？　そりゃおかしいよ。
ルビア　おかしくなんてないわよ！　あたしは昔からかわいいわよ。それにカイウスが気付いてないだけ！
フォレスト　話の途中でよさないか。つまり、ルキウスもロミーも変わってしまったということか……。
アーリア　そうですね……。
ティルキス　だが、いったいどうして？
アーリア　さぁ、ちょっとそこまでは……。
ティルキス　そうか……。
アーリア　わたし、ちょっと席を外しますね。

CAMPSKIT 22

「レディが席を外す理由」

発生 No.9　ヤスカ出発～北の橋を渡る
入手 －

ティルキス　疲れたな。休んで体力を回復させないとな。
ルビア　そうですね、お兄様♪
アーリア　わたし、少し席を外すわね。
ティルキス　アーリア、よく席を外すけど何があるんだ？
アーリア　いえ、ちょっと、その……。
カイウス　オレも気になってたんだ。
アーリア　そ、それは……。
ルビア　ちょっと！　カイウスにお兄様っ！　席を外すって事は言いづらい事に決まってるでしょ！　レディに対して失礼よ！
ティルキス　そ、そうかっ！　すまない、アーリア。
カイウス　オレも悪かったよ。
アーリア　ありがとうね、ルビア。（走り去るアーリア）
カイウス　でも、何なんだ？　言いづらい事って……。

CAMPSKIT 23　強制

「プリセプツってなんだ」

発生 No.9　ヤスカ出発～北の橋を渡る
入手 －

カイウス　なんか、暇だよなー。
ルビア　あたしは暇なんかじゃないわよ。アーリアにプリセプツの事を教わったりする事はたくさんあるわ。
カイウス　そういえば、その「プリセプツ」って何なんだ？　魔法とどう違うんだ？
アーリア　プリセプツは魔法の正式な呼び方よ。空間のエネルギーを操作するための特殊な言語なの。
カイウス　……へえ、そうなんだ。
フォレスト　元々は、レイモーンの民が発明したと言われている。ヒトが初めて見た時にプリセプツの仕組みがわからず「魔法」と呼んで恐れたらしい。
ティルキス　なるほどね。俺には未だに仕組みなんてわからないな。
カイウス　オレなんて今の説明聞いてただけで頭痛くなったよ。やっぱ勉強は苦手だ！

CAMPSKIT 24

「しりとり勝負だ！」

発生 No.9　ヤスカ出発～北の橋を渡る
入手 レシピ「とんじる」

フォレスト　たまには戦闘の訓練でもするかカイウス。有事に備えて体を鍛えておく必要があるぞ。
カイウス　でも、この辺モンスターがたくさんいるぜ。訓練じゃなくて本当の戦闘にならないか？　たまにはもっと楽しい事したいよ。
フォレスト　うーむ。

ティルキス　ワガママなヤツだな。しょうがない、「しりとり」しよう。
ルビア　しりとりですか、お兄様？
カイウス　オレはいいぜ。ルビアは、負けるのがイヤだからしたくないんだろ？
ルビア　そんな事ないわよ！　いいわ、やりましょう！
アーリア　わたしもやるわ。
フォレスト　いいだろう。
ティルキス　それでは始めよう。じゃ、俺から時計回りでいくぞ。「センシビア」。俺の故郷だ。
カイウス　うーん……。「アーリア」でどうだ？
ルビア　「ア」ばっかり続いてやりにくいなぁ……。……うーんと「アルバート」しかないかな。ちょっとムカつくけどしょうがないわ。
アーリア　「ト」ね。……「とんじる」。
（※以下のルビアとアーリアのセリフは、レシピ「とんじる」入手まえのみ発生）
ルビア　とんじるって何？
アーリア　ブタ肉の入った美味しいスープよ。あとで、作り方教えてあげるわ。
フォレスト　「ル」だな。「ルビア」でどうだろうか？
ティルキス　また、「ア」なのか？　「アーリア」じゃダメか？
カイウス　同じ言葉は禁止だよ。ってことで、ティルキスの負けだな。旅の支度でもしてくるよ。（立ち去るカイウス）
ルビア　そうね。そろそろ支度しないとね。（立ち去るルビア）
アーリア　遊びはこれぐらいにしておきましょうか。（立ち去るアーリア）
ティルキス　おい、まだ諦めてないぞ。勝手にみんなやめるなよ！
フォレスト　しかし、他の参加者がいなくなってしまいました。ティルキス様。時として負けを潔よく認める事も必要ですぞ。（立ち去るフォレスト）
ティルキス　何なんだよっ！　次こそ俺が勝ってやる！　憶えておけよ！

CAMPSKIT 25　リピート

「まずは北の門へ」

発生 No.9　ヤスカ出発～北の橋を渡る
入手 －

フォレスト　生命の法の謎を解くにはレイモーンの都に行くしかない。だが、その道のりは短くない。準備を整えるためにもまずは北の門に向かおう。
カイウス　北の門って言うからには北にあるんだよな？
フォレスト　ああ。その後は東の門を抜けて砂漠を目指すことになるだろう。
アーリア　まずは、北の門ということですね……。
ティルキス　教会や騎士団の追っ手も考えられる。急いで行こう！

CAMPSKIT 26

「アルバートは心が貧しい？」

発生 No.9　アルバート戦～北の門到着
入手 －

カイウス　なんだよ、あの黒騎士！　人に罪を被せやがって！！
ルビア　本当よ、本当。出世にこだわるタイプって自分に自信がないのよ。趣味のひとつもないつまらない奴に決まってるわ！
カイウス　戦った時に剣を見たんだけどさ。装飾に宝石とかたくさん使って嫌な感じなんだよ。武器の命は斬れ味なのに見た目しか考えてないんだよ。心が貧しいよ！
ティルキス　2人とも言いたい放題だな。ほどほどにしておけよ。
フォレスト　と言いつつ笑ってますよティルキス様。
アーリア　2人とも、その辺にしておきましょう。敵とはいえ、人の悪口を言いすぎるのは良い事ではないわ。特にルビアは教会の娘なのだから人々の見本にならないとね。
ルビア　はーい。
カイウス　わかったよ。アーリアの言う事は正論だしな……。
ティルキス　うーん、何かひっかかるんだよな……。
フォレスト　どうかしましたか？
ティルキス　いや、何でもないんだ。何でも……。

CAMPSKIT 27

「ティルキスたちの密入国」

発生 No.9　アルバート戦～北の門到着
入手 －

ルビア　お兄様と出会ったのって黒の森だけどセンシビアからどうやって来たの？　密入国なのは知ってるけど……。
ティルキス　その話か。よし、話してやろう。まずは出航の時から話さないといけないな。アレウーラに隠れて潜入する必要上、船もセンシビア籍と登録されている船ではまずかったんだ。だから、ボートで行く事にした。
アーリア　え、ボートで！？
フォレスト　ジャンナ事件の時私がセンシビアに逃亡したのはボートを使ってなのだ。あの時は、騎士にも教会にも狙われ他に手段がなかった。なので、不可能ではない。が、困難を極めるのも事実だ。その事をティルキス様に話した事があってな……その時は、まさかもう一度やる事になるとは……。
ティルキス　途中で商船に拾ってもらって行くつもりだったんだ。そうしたら、拾ってくれたのが海賊船でな。いやあ、あの時は苦労したよ。
フォレスト　ティルキス様が王子だと名乗らなければ金を渡すだけで済んだのですがね……。
カイウス　フォレストさん、苦労させられてんだ。
ティルキス　そんな事はない。その後は俺が海賊の親玉を倒したんだ！
フォレスト　雑魚は全て私が倒しました……。
ティルキス　そうだったか？

フォレスト …………。まあ、そんな事があって大きな船に乗る事ができた。
ティルキス だが、嵐が起きて船が座礁してな。
ルビア 次から次へと困難が起きたのね！
ティルキス まあ、運良く漁船に拾われてナルスにたどり着けたんだ。ナルスからは首都ジャンナへの定期船はあったけど乗ると身分がバレる可能性がある。そこで黒の森に向かってカイウスやルビアと会う事になるわけだな。いや、大変だったよ。
フォレスト 私も大変でした。
ティルキス ははは。フォレスト、苦労をかけたな。ただ、大変な冒険だったがカイウスたちと会ってからの方が凄い事の連続だったかもな。
カイウス そんな事ないよ、凄いよ！　オレもいつか海で大冒険したいな！

CAMPSKIT 28 リピート

「アルバートが追ってくる前に」

発生 No.9　アルバート戦～北の門到着
入手 ―

ルビア 黒騎士のアルバートってしつこそうだったよね。あいつが追ってくる前に早く北の門へ向かおうよ。
カイウス そうだな、急ごう。

CAMPSKIT 29

「アーリアの彼氏」

発生 No.10　北の門出発～ロミーと遭遇
入手 ゲームパスワード

ルビア ねえ、お兄様。お兄様って彼女はいるの？
ティルキス もちろん、いるさ！　5人や10人じゃきかないね。センシビア中の女の子が俺に夢中さ！
カイウス す、すっげー！　さすが王子サマ。
フォレスト カイウス、あまり真に受けない方がいいぞ。
アーリア モテるのね、ティルキスは。
ティルキス ……いや、よく考えてみると彼女って程ではないかな。あくまで女友達だ。王子だからと寄ってくる女の子ばかりでさ。そうじゃなくて、恋人はもっと身近な人がいいなって思ってるんだ。
ルビア ふ～ん……そういえばアーリアは彼氏とかいるの？　アーリアはキレイだから男の人がたくさん言い寄ってくるでしょ？　あたしなんて近くにいる男カイウスぐらいだし……。
カイウス 「ぐらい」で悪かったな！
アーリア そんな事ないわよ、ルビア。わたしなんてモテないわ。
ルビア え、じゃあ彼氏いないの!?
ティルキス いないのか!?
アーリア ええ、いないわよ……。
ルビア な～んか、怪しいわね……。

CAMPSKIT 30 リピート

「黒騎士団以外の騎士団」

発生 No.10　北の門出発～ロミーと遭遇
入手 ―

カイウス そういえば、アルバートの黒騎士団はジャンナを守る騎士団だろ？　他にはどんな騎士団がいるんだ？　北の門を守ってたのは？
アーリア 北の門を守っていたのは青騎士団よ。オーガと戦う事が多いから猛者が集まっているわ。これから行く東の門を守っているのも青騎士団ね。人数では、最大規模の騎士団よ。そして、この近くにあるアール山で王を守護するのは近衛騎士団。白騎士団とも呼ばれているわね。
カイウス ふーん。そういえば騎士ってどうやってなれるんだ？　オレの村だと騎士はみんなの憧れだったんだけど。
アーリア 選抜は厳しいけど誰にでもなるチャンスはあるわ。このアレウーラで貧しい人が出世する数少ない道かも知れないわね。
フォレスト 確かにな……。ちなみに全ての騎士団を統括するのは大公であったはずだが、アルバートの話が本当だとすれば、今はアルバートの指揮下に入っているのだろう。だが、北の門では特に問題はなかった。おそらく、アルバートが指揮権を握ってまだ日が浅いからだろう。つまり、今の内に東の門も抜ける必要があるという事だ。
ティルキス そうだな。まあ、俺たちの力を合わせればなんとかなるだろう。
ルビア お兄様、余裕ですね♪
カイウス オレには無計画とか怒るくせにその態度の違いはなんだよ……。

CAMPSKIT 31 リピート

「東の門へ向かおう」

発生 No.10　北の門出発～ロミーと遭遇
入手 ―

ティルキス レイモーンに行くためにもまずは東の門へ向かおう。
フォレスト 騎士団には警戒しないといけませんが、東の門を抜けるしか方法がない以上仕方ありませんね。
カイウス 危険だって言ってもフェルンを飛び出した時と違ってこれだけの仲間がいるんだ。大丈夫さ。
ルビア そうね。あたしもみんなの事を信じてるわ。

CAMPSKIT 32 リピート

「東の門を抜けてレイモーンへ」

発生 No.10　ロミー戦～東の門通過
入手 ―

ティルキス 早く、東の門を抜けよう。その先にレイモーンはあるんだ。
アーリア そうね。いつまたロミーが襲ってくるかわからないし。
ルビア …………。

カイウス　なあ、砂漠って砂だらけで暑いんだろ？　このままの装備で大丈夫か？
フォレスト　一般的にはそうだがレイモーンの砂漠は「獣人戦争」の影響で急激に砂漠化した場所だ。砂だらけではあるが暑さはそれほどでもない。
カイウス　そうなのか。服装はこのままで問題ないんだな。なら、早く砂漠を抜けてレイモーンへ行こうぜ。

CAMPSKIT 33　強制

「獣人化の特徴」

発生 No.11　東の門通過～レイモーン到着
入手 カイウス特技「獣人化」

フォレスト　カイウスよ、前に話した獣人化について説明しておこう。
カイウス　お願いするよ、フォレストさん。
フォレスト　我々レイモーンの民は戦闘中に獣人化することで強力な力を得る事ができる。攻撃力は飛躍的に上昇し相手の攻撃にたじろく事もなくなる。だが、いつでも獣人化できるというわけではない。HPが半分以下でかつTPが80以上の時に獣人化できる。
ようするに窮地に陥り最低限の気力を残している時だな。もっとも、獣人化できるようになったその時に、自分の中で何かを感じるだろう。それを感じたとき一思いに力を解放してやればよい。だが、獣人化をするとTPが減少を始め、0になると元に戻ってしまう。その点は注意した方がいいだろう。……もう1つ、大事な事がある。獣人化は、強力な力をもたらすが一方で、その力を抑えきれず暴走してしまう可能性もある。そして、その時に抑える者は同じレイモーンの民でないと難しい。だから、カイウス。我々2人が共に獣人化するのはやめよう。これは2人の取り決めとしたい。
カイウス　うん、わかったよ。

CAMPSKIT 34

「砂漠の幽霊とカイウス」

発生 No.11　東の門通過～レイモーン到着（砂漠で発生）
入手 ー

ティルキス　今、向こうの砂漠に何か見えなかったか？
アーリア　そういえばチラッと見えましたね。
ルビア　あたしは何も見えなかったけど……？
ティルキス　おかしいな、人影が……おっ、また見えた！
カイウス　オレも見た！　フワーッって動いてた！
フォレスト　うーむ。もしかしたらそれは幽霊かも知れないな。
ルビア　幽霊!?　どうしよう、怖い！
カイウス　……ルビア、嬉しそうだな。でも、幽霊なんて本当なのか……？
フォレスト　レイモーンの砂漠は獣人戦争で多くのレイモーンの民が死んだ地。幽霊の1つや2つありえない話ではないだろう。
カイウス　オレ、この砂漠から出ようかな……。
ルビア　カイウスは小さい頃から幽霊苦手だもんね。でも、あたしだって怖くてしょうがないのよ。どうしよう、お兄様♪
ティルキス　女の子って怖い物好きだな。
アーリア　わたしは好きじゃないけど昔から、そういうものがよく見えるの。……この辺りにも5体ほどレイモーンの民の霊が……。
ルビア　キャアーーッ♪
カイウス　ま、マジかよ。……オレはもう限界だ。黒の森のスケルトンならまだ我慢できたけど……。
アーリア　安心して。危害を加えてくるような霊じゃないわ。
カイウス　そんな事言われても……。
ティルキス　手を出してこないならいいや。カイウス、気にするな。
カイウス　オレは気になるんだよっ！

CAMPSKIT 35　リピート

「レイモーン遺跡はどこに？」

発生 No.11　東の門通過～レイモーン到着
入手 ー

カイウス　レイモーンの遺跡はどこにあるんだ？　砂漠は広いし、砂嵐で視界も狭まるからわかりにくいよ。
フォレスト　恐らくは砂漠の中心付近だと思う。
アーリア　どうして、それがわかるのですか？
フォレスト　獣人戦争の時の記録で「首都を中心に大地は荒廃した」とあるからだ。
ルビア　それだったら、砂漠の中心にレイモーンの遺跡があると考えておかしくないですね。
ティルキス　そうだな。休み終わったら砂漠の中心部を重点的に調べてみよう。

CAMPSKIT 36　リピート

「引き続き調査しましょう」

発生 No.13　レイモーン到着～ルビア拉致
入手 ー

ティルキス　レイモーン遺跡から生命の法に関する重要な手がかりは手に入ってないな。
アーリア　図書室のような施設が見つかればいいんだけど……。
フォレスト　まだ、調べ足りないのでしょう。引き続き調査してみましょう。
ルビア　カイウス、きちんと調べるのよ。見逃しがないようにね。
カイウス　わかってるさ！　偉そうに言うなよっ！
ルビア　人のアドバイスぐらい素直に聞いたらどうなの！
アーリア　ほらほら、ケンカはやめて。

CAMPSKIT 37　強制

「ルビアを案じるカイウス」

発生 No.13　ルビア拉致～ルビア救出
入手 ー

カイウス　ルビア……。
ティルキス　どうしたんだ、1人で。今のうちに休んでおけよ。
カイウス　それはわかってるけどさ……。

ティルキス　ルビアの事が心配なんだな。
カイウス　そんな事ない！……ってやっぱりあるか。オレもここまで気になるなんて思わなかったんだ。
ティルキス　お互いに身近な存在すぎたんだよ。だから、離れるまで自分の気持ちに気が付かなかったんだろうな。今頃、ルビアもお前に会いたがってるんじゃないかな。
カイウス　そうなのか？
ティルキス　そうだよ。ルビアは俺と話しててもカイウスの事ばっかりだったぞ。それだけお前の事を気にしてたんだ。だから、早く助けてやろうぜ。お前なら、絶対やれるはずだ。
カイウス　……ありがとう、ティルキス。
ティルキス　ルビアは俺にとっても妹だからな。何としても助け出そうぜ！
カイウス　ああ……！

CAMPSKIT 38　リピート

「ルビアとペイシェントの引渡し」

発生 No.13　ルビア拉致～ルビア救出
入手 ―

ティルキス　ルキウスがルビアの引渡しに指定したのは東の門のはずだ。恐らく砂漠側の出口の辺りにいると思うな。
アーリア　ルビア……、無事でいてくれるといいのだけど。
フォレスト　ペイシェントと交換のための人質にしているのだ。命に関しては、心配する必要はないだろう。
カイウス　だったとしても、相手は異端審問官だ。信用できないよ！
アーリア　……それにしても、ルキウスとカイウスはそっくりでしたね……。
カイウス　…………。
ティルキス　それについてはルキウスから聞き出しでもしないと何もわからないだろう。今は考えすぎないようにしよう。

CAMPSKIT 39　強制

「カイウスの誇り」

発生 No.14　ルビア救出～サンサ到着
入手 カイウス称号「ちょっとカッコイイ」、ルビア称号「素直な心」

ルビア　（ひとりで悩むルビア）レイモーンの民は恐ろしい怪物……。ルキウスは自分もレイモーンの民なのにそう言っていた。どういうことなの？　あたしにとってカイウスは幼なじみでフォレストさんは大事な仲間……。いったい、何を信じたらいいの……。
カイウス　（カイウスがやってくる）ルビア、1人でこんな所にいると危ないぞ。
ルビア　……カイウス。
カイウス　どうしたんだ？　ルビアが悩み事なんて似合わないぜ。
ルビア　失礼ねっ！　あたしだって悩みの1つや2つくらいあるわよっ！
カイウス　ルキウスに何か言われたのか？
ルビア　……うん。
カイウス　ずっと、迷ってたもんな……。
ルビア　……ねえ、カイウス。聞いてもいいかな？　自分がレイモーンの民だってわかってカイウスはどう思った？
カイウス　正直言って、信じられなかった。何で、って思ったよ。でも、それと同じくらい心のどこかでほっとした。
ルビア　どうして？
カイウス　少なくとも、オレはオレを育ててくれた父さんとつながってるんだって思ったから。父さんはオレにいつも言ってた。どんなに辛いことでも目を逸らさずに受け止めろって。真実から目を逸らしちゃいけない。運命を受け入れて生きることも大切だって。
ルビア　運命を受け入れる……。
カイウス　レイモーンの民だったとしてもカイウス・クオールズである事が変わるわけじゃない。オレはオレ自身であり続ける。父さんはレイモーンの民であることを誇りに思えと言いたかったんだ。フォレストさんもそれを教えてくれた。確かに、獣人化した姿はヒトから見れば、恐ろしいものかもしれない。だけど、ルビア。オレはオレであることに変わりない。それだけは、わかって欲しいんだ。
ルビア　うん、わかるよ。カイウスの言いたいこと。
カイウス　オレ、思うんだ。ルキウスはそれを教えて貰えてないんじゃないかって。自分の中のレイモーンの民の血を憎み続けるなんてそれはすごく悲しい事だ。オレはレイモーンの民である事は誇っていいんだってルキウスに伝えたいんだ。
ルビア　カイウス、何だかちょっとカッコ良くなったね……。
カイウス　ちょっとって何だ！　オレは前からカッコイイんだ。ルビアが気づいてないだけだ。
ルビア　クスクス……、そうだっけ？　いつか、うちの納屋に閉じ込められて泣いてたのは誰だっけ？
カイウス　それは子供の頃の話だろ！　それに閉じ込めたのルビアじゃないかっ！
ルビア　そうだよね……、そうやって小さい頃から一緒だったんだよね。それなのに、カイウスの事……。……ごめんね、カイウス。
カイウス　気にするなよ、だいたい、ルビアが謝ってくるなんてどういう風の吹き回しだよ！　気味悪いぜ。
ルビア　何よっ！
カイウス　さあ、そろそろ行こうぜ。早くサンサに行かないとな。（立ち去るカイウス）
ルビア　ありがとう、カイウス……。そうだよね。たとえカイウスがレイモーンの民でもあたしの知っているカイウスに変わりはないんだ。たとえ、ヒトがリカンツを恐れてもあたしは仲間を信じよう。お父さんがカイウスのお父さんを信じたように。

DATA

CAMPSKIT 40

「レイモーンの民の隠れ里」

発生 No.14 ルビア救出～サンサ到着

入手 ー

ティルキス　レイモーンの民の隠れ里か……なあ、フォレスト。かつてのお前のようにレイモーンの民はみなセンシビアに移住したらどうだ？　センシビアにはアレウーラのような差別は存在しない。レイモーンの民も隠れずに暮らしていけると思うのだが。

フォレスト　ティルキス様、お心遣いは感謝します。しかし、それはレイモーンの民の誇りが許さないでしょう。ヒトもレイモーンの民も生まれた土地で暮らしたいのです。

アーリア　それにレイモーンの民が全てセンシビアに移住したらそれなりの人数になる。数人なら、快く迎える事ができても人数が増えれば問題が起きると思うわ。

カイウス　そんな、まるでセンシビアの人たちが悪い人みたいな言い方……。

ルビア　カイウス、アーリアの言ってる事は間違ってないわ。歴史上、似たような事ってたくさんあったのよ。

ティルキス　……そうだよな。思慮が足りなかったようだ。気を悪くしないでくれ、フォレスト。

フォレスト　わかっております。

CAMPSKIT 41　リピート

「センシビア移住のススメ」

発生 No.14 ルビア救出～サンサ到着

入手 ー

フォレスト　レイモーンの民の隠れ里サンサは、砂漠の北方、アルガムの森の中にある。長老はレイモーンの民の生き字引と言われている。生命の法についても詳しい話が聞けるのではないかと思う。

カイウス　サンサに行けば全てわかりそうなんだな。よし、早くサンサに行こうぜ！

CAMPSKIT 42

「トールスってどんな人？」

発生 No.15 サンサの長老と会う～ラウルス到着

入手 ー

フォレスト　トールスがジャンナ襲撃を計画していたとは……。それもこのタイミングで……。

カイウス　フォレストさん、トールスさんってどんな人なんだ？

フォレスト　心の優しい男だ。ジャンナへ平和的方法で直訴に行こうと考えたのもそもそもはあいつだ。こんな事がなければみんなにも紹介したかったのだが……。

ルビア　そんな人が、どうしてジャンナを襲おうなんて……。

フォレスト　……そう。そこから奴の絶望が伝わってくる。だからこそ、止めたいのだ。ヒトとレイモーンの民の全ての憎しみを消せるとは思えない。しかし、目の前で新たな憎しみが生まれるのだけは防ぎたいのだ。

アーリア　そうですね……。

カイウス　トールスさんがいい人ならなおのこと止めないとな！

CAMPSKIT 43　リピート

「ラウルスをめざせ」

発生 No.15 サンサの長老と会う～ラウルス到着

入手 フォレスト称号「地獄耳」

カイウス　ラウルスはレイモーンの砂漠の西岸だったよな？

アーリア　そうよ。一応、船も着くみたい。

ティルキス　そうか、そこで船を手に入れればジャンナへ直接乗り込めるってわけか。

ルビア　早く止めに行きましょ。

フォレスト　うむ……。

（※以下、称号「地獄耳」入手まえのみ発生）

フォレスト　なんだ、この音は!?

カイウス　どうしたんだ、フォレストさん？

フォレスト　軍勢が動く音が聞こえるのだ。距離はかなりあるようだが……。

カイウス　何にも聞こえないけど？

ティルキス　フォレストの聴覚はかなりの物だからな。正確な場所は割り出せないのか？

フォレスト　すみません、ここからでは……。ですが、ラウルスへは急いだほうがいいでしょう。

CAMPSKIT 44　リピート

「アーリア悲嘆」

発生 No.15 アルバート戦～ジャンナ到着

入手 ー

アーリア　アルバート……。

ティルキス　アルバートの事を気にしてるのかアーリア？

アーリア　いえ、わたしは大丈夫。アルバートはあそこで倒れるのが運命だったと思っているから。

ティルキス　君はやはり強い人だな。だが、悲しい時は素直に悲しんでもいいと思う。アルバートは君にとって大切な人だったのだから……。

アーリア　ティルキス……。

ティルキス　アルバートを倒しておいて俺が言う事ではないかも知れないが……。

アーリア　いいえ、そんな事はないわ。

ティルキス　そうか……。

アーリア　……ええ。……ティルキス、今だけ泣いてもいいかしら……。

ティルキス　いいよ、アーリア。思いっきり泣くといい。

アーリア　うう……アルバート……うう、ううう……うわああああーっ！

CAMPSKIT 45　リピート

「ルキウスと教皇を止めよう」

発生 No.16 ジャンナ到着～ルキウス戦

入手 ー

ルビア　カイウス、どうしたの？　キャンプしている暇があったら早く教皇様に会いにジャンナへ行きましょ。

カイウス　わかってる。だけど、ジャンナへ行けば教皇だけでなくルキウスとも戦う事になるかも知れない……。
ルビア　ごめん、カイウス……。
カイウス　いいさ、ルビア。どっちみちルキウスには直接話さないとわかってもらえないだろうからな。
フォレスト　カイウス。辛い戦いになるが、共に行こう。
カイウス　わかったよ、フォレストさん。
ティルキス　教皇の生命の法を何としてでも止めるんだ。

CAMPSKIT 46　リピート

「ルキウスが戦いを挑んだ真意」

発生 No.16　ルキウス戦～教皇戦
入手 －

カイウス　なあ、みんな。オレはルキウスを倒してしまった……弟をだぜ。……それで良かったのか？
ルビア　カイウス……。
アーリア　カイウス。ルキウスはあなたに止めて欲しかったのだと思うわ。間違いをわかっていても変えられない時はあるものよ。だから、ルキウスはあなたに感謝しているはずよ。
カイウス　そうなのかな……。
ティルキス　だからこそ、ルキウスはお前に戦いを挑んだんだ。
カイウス　わかったよ。なら、オレは自分にできる事をする。教皇を止める。今はそれしか考えない！

CAMPSKIT 47

「フォレストたくさん」

発生 No.17　ジャンナ脱出～アデルハビッツ到着
入手 －

カイウス　ジャンナをトールスさんに任せてきたけど大丈夫かな？
フォレスト　トールスも共にいる者たちもレイモーンの戦士だ。スポットなんぞに負けたりはせん。
ティルキス　カイウス、フォレストがたくさんいたらスポットに負ける気がするか？
ルビア　フォレストさんがたくさん……。無敵って感じね。
カイウス　……そうだよな。トールスさんに失礼だよな。
アーリア　わたしたちはアデルハビッツに行ってクベールから真相を聞きましょう。

CAMPSKIT 48

「幼なじみのふたり」

発生 No.17　教皇戦～アデルハビッツ到着
入手 アーリア称号「雪国育ち」

ルビア　アーリアはアルバートと幼馴染だったのよね？アデルハビッツで子供の頃一緒に過ごしたの？
ティルキス　ルビア、そういう事は……。
アーリア　いいのよ、ティルキス。わたしはアデルハビッツで生まれたけど、アルバートはジャンナから移ってきたの。子供も少なかったからいつも一緒に遊んでいたわ。丁度、カイウスとルビアみたいな感じね。
カイウス　アーリアがルビアだとするとオレはアルバート？なんか、イヤな感じだな……。
アーリア　ごめんなさい。でも、カイウスとアルバートは全然違うわ。その中でも一番の違いは、アルバートの家が没落したことね。だから、彼の一家はジャンナからアデルハビッツに移ってきたの。アルバートの頭の中には、ずっとその事があったのよ。いつも、ジャンナに戻る事ばかり考えていた。ジャンナで出世して、みんなを見返してやるってね。わたしには、そんなアルバートがカッコ良く見えていたの。今から思えば、それは間違いだったんだけど……。
ルビア　そうだったのね。色々話してくれてありがとう。でも、わかったわ。あたしはカイウスがカッコ悪いから間違わなかったのね。
カイウス　カッコ悪いとはなんだ！　この間「カッコ良くなった」って言ってくれたじゃないか！
ルビア　ちょっとだけよ、ちょっと！　元々カッコ悪いんだからまだまだに決まってるでしょ！
アーリア　フフフッ。あなたたちはいつまでもそのままでいられそうね……。

CAMPSKIT 49

「レイモーンの民は冬眠する？」

発生 No.17　教皇戦～アデルハビッツ到着（雪原で発生）
入手 ゲームパスワード

ティルキス　やっぱ、雪の地方は寒いな……。
ルビア　お兄様、寒いわ。手足の感覚がなくなりそう。くっついて暖まってもいいですか♪
ティルキス　ルビア、そんな事言ってるとまたカイウスが怒る……。ん、どうした？
カイウス　なんか、眠くてさ……寝かせて貰うよ。（立ち去るカイウス）
アーリア　どうしたのかしら、カイウス？
フォレスト　私も寝かせてもらおう。眠くてかなわん。（立ち去るフォレスト）
ティルキス　2人とも、どうしたんだ？……ハッ、もしや！
ルビア　お兄様、まさか2人とも……。
ティルキス　ルビア、その通りだ！
アーリア　え、何がわかったの？
ティルキス　レイモーンの民は冬眠するんだよ！
アーリア　…………だったら、サンサの人はみんな冬眠してるわ……。

CAMPSKIT 50

「教皇は平和を望んでいたか」

発生 No.17　教皇戦～アデルハビッツ到着
入手 －

カイウス　教皇は……本当に平和を望んでいたのかな？確かにそうは言ってたけどさもしかしたら違うのかなって気になっちゃってさ。
ティルキス　俺は本心から平和を望んでいたと思うな。スポットに巣食われたせいでその方法を間違えたかも知れないがさ。
フォレスト　私もそう思います。教皇もまた被害者だったのでしょう。ロミーに殺されたのですから。その教皇

を操った者こそが真の敵です。
ルビア　それがクベール？
アーリア　正気に戻った教皇様が言っていたんだもの。違うと思うわ。でも、手がかりはクベールから聞けると思うの。
カイウス　そうだな、まずはクベールに聞いてみるしかないな。

CAMPSKIT 51　リピート

「急いでアデルハビッツへ」

発生 No.17　教皇戦～アデルハビッツ到着
入手 ―

アーリア　カイウス、アデルハビッツへ急ぎましょう。アデルハビッツへはジャンナからヤスカに船で行き、そこから北の門へ行くの。北の門を抜けて、北西に向かった先にアデルハビッツはあるの。
カイウス　他にも行き方があったよな？
フォレスト　サンサを北に抜けひたすら西に行っても辿り付ける。もっとも、北の門まわりの方が近いだろう。
ルビア　ロミーたちがペイシェントを奪って逃げたんだから、早めに行動した方がいいわ。
ティルキス　そうだな、クベールから生命の法について聞き出さないとな。

CAMPSKIT 52　リピート

「早くクベールに話を聞こう」

発生 No.18　アデルハビッツ到着～クベールと話す
入手 ―

アーリア　カイウス、どうしたの？　アデルハビッツにクベールはいるはずよ。早く話を聞きましょう。
カイウス　うん、わかったよ。

CAMPSKIT 53　強制

「ティルキスの護衛をやめたい」

発生 No.18　クベールと話す～アール山到着
入手 ティルキス称号「スポンサー」

フォレスト　ティルキス様、ご相談があります。
ティルキス　どうしたんだ、フォレスト？　あらたまって。
フォレスト　今回の件がひと段落したらティルキス様の護衛をやめさせて頂きたいのです。
カイウス　……苦労させられてたもんなあ。
ルビア　お兄様、もっとフォレストさんを労らないと。
フォレスト　そういう意味ではない。アレウーラ王を倒せば生命の法はこれ以上行われないだろう。そうすれば、リカンツ狩りも意味を失う。つまり、ヒトとレイモーンの民との確執の原因はなくなる。
カイウス　そうだな、それは本当に嬉しいよ。
フォレスト　だが、長年の間に形作られた差別意識は、そう簡単に消えるものではない。だから、私はレイモーンの民とヒトの友好を築き上げる活動をしたいのだ。
アーリア　それは、本当に素晴らしいことだわ。
ティルキス　ふむ。だが、フォレスト。活動にはそれなりの組織が必要になるはずだ。人員や資金はあるのか？
フォレスト　人員はトールスたちがいます。彼らなら賛同してくれるでしょう。
ティルキス　人員はあっても資金はない、か……。ならば、フォレスト。お前をセンシビアから放すわけにはいかん。
カイウス　どう言う事だよ！
ティルキス　センシビアもその組織作りに参加しよう。フォレストはその代表として参加してくれ。それなら、資金はセンシビアから調達できるだろ？
フォレスト　ティルキス様……。
カイウス　良かったな、フォレストさん！

CAMPSKIT 54

「王が生命の法を行う理由とは」

発生 No.18　クベールと話す～アール山到着
入手 ―

カイウス　アレウーラ王は何のために生命の法を行おうとしてるんだ？　こんなにも多くの犠牲を出して……
ティルキス　それが最大の謎だな。恐らく、俺たちがこれまで聞いてきた目的とはまったく別の理由があるのだろう。
フォレスト　それを知るためにも、アール山へ行かねばならない。次に生命の法が行われれば恐らくは全てが手遅れになってしまうだろう。
ルビア　そうね。それに、ロミーもいるはずよ。あの子だけは絶対に許せないわ！

CAMPSKIT 55　強制

「ティルキスとアーリア」

発生 No.18　クベールと話す～アール山到着
入手 ―

ティルキス　アーリア、何か勉強でもしているのか？
アーリア　ええ、生命の法を自分でも行えるようにしていたの。
ティルキス　どういうことだ!?
アーリア　教皇の間の儀式の跡やクベールの話から大体の内容はわかったわ。それを元にプリセプツを構築しているの。憶えておけば、いざという時に役立つはずだから。もちろん、実行するにはペイシェントが必要なのだけど。
ティルキス　そんな事ができるのか！　君は、凄い才能の持ち主だな。……ところで、アーリアに話があるんだ。
アーリア　なに？
ティルキス　この戦いが終わったら、センシビアに来てくれないか？
アーリア　え、それはどういうこと？
ティルキス　センシビアにはまだまだスポットが残っている。駆逐するのに経験を持った者が必要なんだ。
アーリア　そういう事だったら、協力するわ。
ティルキス　……いや、それだけじゃなくてさ。できれば、その後もずっと……いてくれたら、嬉しいのだが。
アーリア　え、それって……。わたしは教会に仕える身だし、それに、罪深い女なの。嬉しいけど、無理よ……。
ティルキス　……そうか。いきなり変な事を言ってすまなかっ

	た。だけど、すぐじゃなくてもいいんだ。いつか来てもいいと思えたらその時は考えてくれないか？　いつまでも待ってる。
アーリア	ティルキス……。

CAMPSKIT 56 強制

「カイウスひとり旅宣言」

発生 No.18 クベールと話す～アール山到着
入手 －

ルビア	カイウス、アール山に行けば全てが終わるのよね……。
カイウス	ああ。2人でフェルンを飛び出したのが昨日の事みたいだな。
ルビア	本当ね。色々とあったけど、カイウスとはいつも一緒だったわね。ね、カイウス。カイウスはこの先どうするの？
カイウス	この先？
ルビア	生命の法を止めたらよ。
カイウス	正直、よくわからない。色々考えてはいるんだけどさ……。でも、とりあえずは旅に出ようかって考えてる。世界にはまだ、オレの知らない事ってたくさんあると思うんだ。それを1人で見て来るつもりだ。
ルビア	1人で？
カイウス	ど、どうしたんだよ、ルビア。1人で旅に出ちゃ悪いのか？　お前、教会の学校へ行くんだろ？
ルビア	そうね、あたしは学校に行くもんね……。フン、1人で旅に出てのたれ死んでくればいいのよ！（立ち去るルビア）
カイウス	おい、待てよルビア！　なんだよ、あいつ急に怒り出して。……あ、そういう事かっ！　あいつ、1人で旅に行くって言ったから怒ったのか。オレって何てバカなんだ……。後で旅に誘わないと。

CAMPSKIT 57

「成長したカイウスとルビア」

発生 No.18 クベールと話す～アール山到着
入手 －

フォレスト	カイウス、お前もたくましくなってきたな。
カイウス	え、そうか？　そういえば、結構鍛えられたかもな。
ティルキス	これだけ戦ってるんだ。技量も体も成長するものさ。
ルビア	あら、お兄様。あたしだって女らしくなってますよ？
ティルキス	それって戦いと関係ないだろ……。
アーリア	そうね、ルビアは女らしくなったかも知れないわね。カイウスとの恋がそうさせるのかしら？
ルビア	アーリア、あたしは別にカイウスとは何もないわよ……。
カイウス	オレだってルビアなんて、別に……。

CAMPSKIT 58 リピート

「アール山について」

発生 No.18 クベールと話す～アール山到着
入手 －

カイウス	アール山について詳しく聞いてもいいか？
フォレスト	アール山は北の門と東の門の中間、北側の山地にある。山は非常に険しい。装備を整えてから行くべきだろう。
ティルキス	近衛騎士もそうだが、アール山はモンスターも強いらしい。これまで以上の難関になるだろうな。
アーリア	恐らく、ロミーもいるはずです。気を引き締めて行きましょう。
ルビア	そうね、これで最後だもんね。

CAMPSKIT 59 リピート

「アール山に備えて」

発生 No.19 アール山到着～ロミー戦
入手 －

カイウス	アール山についたのにキャンプをしていていいのか？
ルビア	そうね、早く行かないと生命の法が行われてしまうわ。
ティルキス	あせるな、2人とも。時間はないが、あせって失敗すれば全てがムダになる。
フォレスト	ここは慎重に行く方がいいだろう。とにかく、油断は禁物だ。
アーリア	アール山に入ってからも長い道のりになるわ。
カイウス	わかったよ。今は休んで万全の状態で戦いに挑もう！
ルビア	あと少し、頑張るしかないわね。

CAMPSKIT 60 リピート

「残るは王を倒すのみ」

発生 スポット・ロミー戦～国王戦
入手 －

ルビア	ロミーがスポットだったなんて驚きだったわ。
フォレスト	ルキウスの助けがなければ、倒せなかったかも知れんな。
ティルキス	それにしても、あの非道な性格はスポットだったからなんだな。
アーリア	王による生命の法が再び行われれば、あのようなスポットが溢れる可能性もあります。なんとしても防がないと。
カイウス	そうだよな。こうなれば王を倒すしかないんだ！　みんな、力を貸してくれ！！

DATA

EXTRA

●エクストラ

テイルズ オブ ザ テンペスト

EXTRA 設定資料集

いのまたむつみ氏が描いたキャラクターのラフスケッチのほか、風景、建物などの設定画を掲載。これらはすべて開発中のものであり、完成版とは異なる部分がある。

カイウス・クオールズ

Caius Qualls

初期設定着色

◇設定ラフ1

←線画では、カイウスの靴の設定までよくわかる。全体的に、元気で活発な少年ぽさが表現されている。

◇うしろ姿

◇設定ラフ2

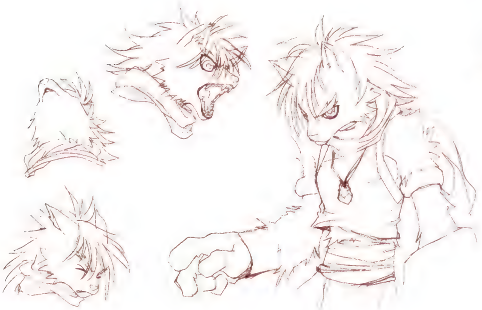
◇横姿

◇獣人化表情

獣人化
彩色

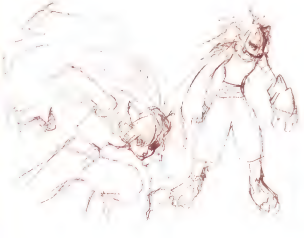
◇獣人化設定ラフ

↖⬇獣人化すると身長が少し伸び、わずかに猫背になる。手足もひとまわり大きくなる。靴は足袋のようになっていて、足に合わせて伸びる。



◇獣人化初期設定

⬅⬇カイウス獣人化の初期設定ラフ。猫背気味である点、手足が通常時よりも大きい点に関しては変わらないが、頭身、表情、髪型などは、決定版よりもずっと大人びたイメージだ。



EXTRA

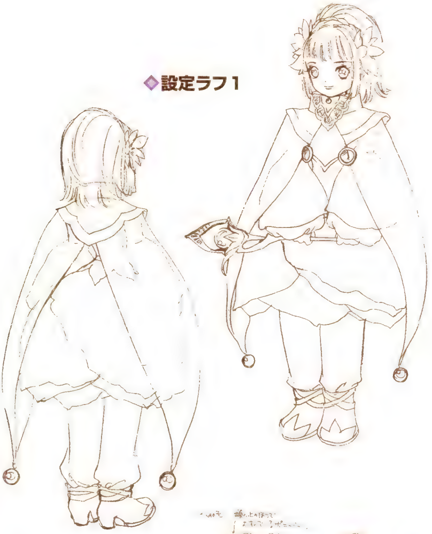
ルビア・ナトウィック

Rubia Natwick

設定着色

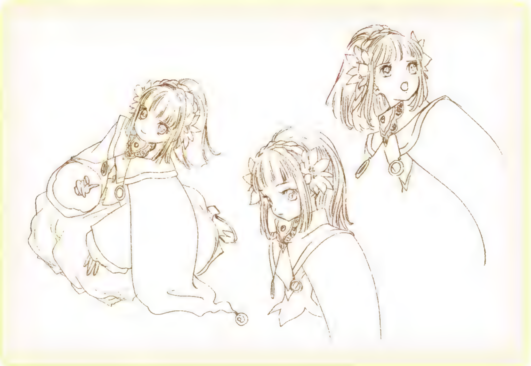
➡花びらを逆さまにしたようなスカートがキュート。上着はウエストがシェイプされ、花の弁のようなデザインになっている。

◇設定ラフ1



◇設定ラフ2

◇表情

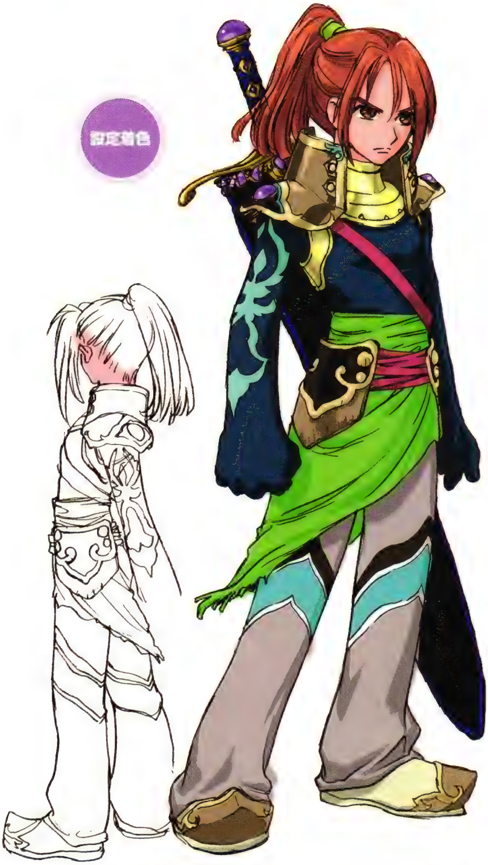


◇マントの中

ティルキス・バローネ

Tilkis Barone

設定着色



⬆忍び旅のためか、ごく簡素な冒険着でまとめてある。なに気ない服装でありながら、王子の気品が漂う。

◇初期設定ラフ

⬆初期設定では、足首まである腰巻きを着用。とても一般の旅人には見えない、豪華ないでたちだ。

◇設定ラフ

◇うしろ姿

➡ティルキスは、頭の上から足首まである巨大な剣を背負っている。抜刀できるだけでもたいしたものだ。

フォレスト・ルドワウヤン

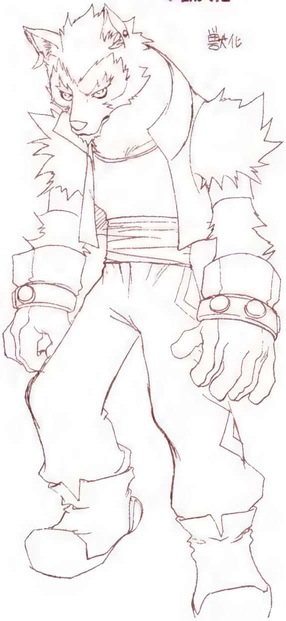
Forest Ledoyen

◇表情

↑寡黙、不言実行というイメージが強いフォレスト。左下に描かれた微笑んでいる表情は、かなり珍しい。

◇初期設定ラフ

◇獣人化



◇獣人化表情

アーリア・エクバーグ

Arria Ekberg

設定着色

◇初期設定ラフ

➡アーリアは、ロングスカートだったり、袖がフレアになっていたりと、さまざまな初期設定が存在する。

◇うしろ姿

◇表情

ルキウス・ブリッジス

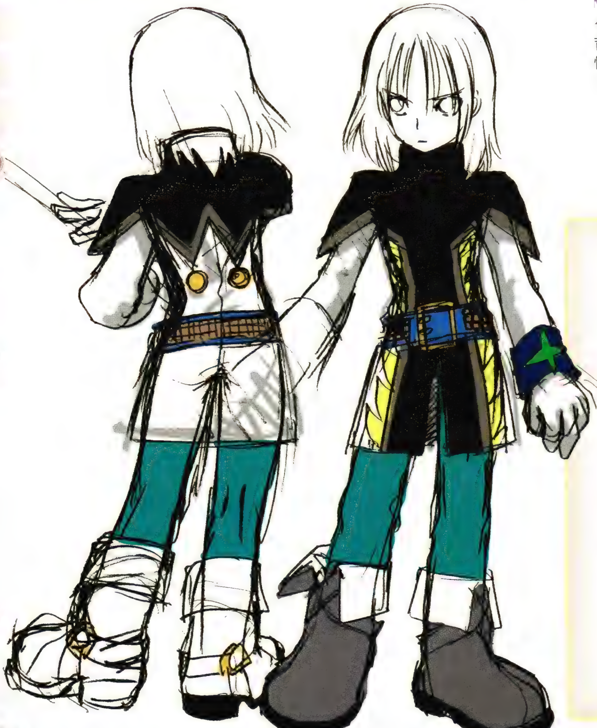
Lukius Bridges

◆設定ラフ

◆仮面

↑顔の造形はカイウスと瓜ふたつ。しかし、育成環境と大人びた性格のためか、その表情は似ても似つかない。

◆マントの中



◆初期設定ラフ

サブキャラクター

Sub Character

◇ロミー1

◇ロミー2

◇ロミー仮面

⬆ロミーの仮面のデザインは、帽子のようなもの、角が生えているものなど、さまざまあったようだ。

◇アルバート初期設定

⬆初期設定では、決定稿よりもかなり恰幅がよく、年齢が上に見える。服装はほとんど変わっていない。

◇アレウーラ王

➡子供の姿というのは一貫しているが、開発中は、その髪型や表情にさまざまなデザインがあった様子。右側に描かれた顔アップ画は、決定稿とはまるで別人だ。

◇ラムラス獣人化

◇ラムラス

⬅⬆獣人化の能力を完璧にコントロールしているラムラス。獣人化すると体は倍ほどに大きくなる。上着は破れ、靴が脱げているのがわかる。

教会職員

Church Staff

僧兵は、上着を除いて男女で服装が異なる。僧兵女は、アーリアと同じ格好だ。司祭、シスターも教会関係者で、それぞれ決められた制服がある。

◇僧兵男

◇僧兵女

◇司祭

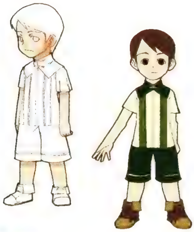
◇シスター1

◇シスター2

一般街人

Ordinary People

ジャンナなど、大きな街に住んでいる一般市民たちの設定画だ。色彩豊かで、凝ったデザインの服が多く、裕福な暮らしぶりがうかがえる。

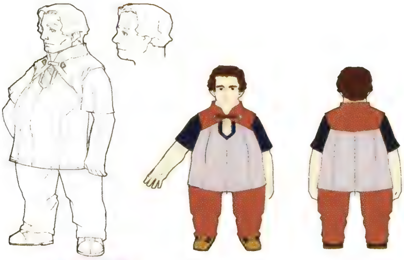


◇男児

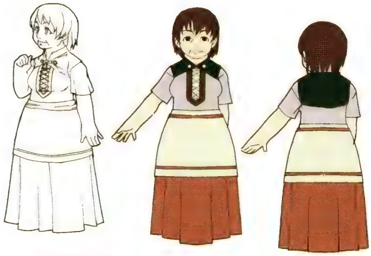
◇女児

◇成人男性

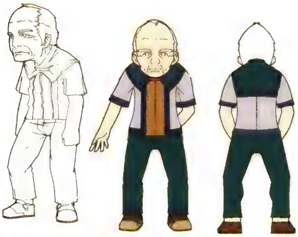
◇成人女性



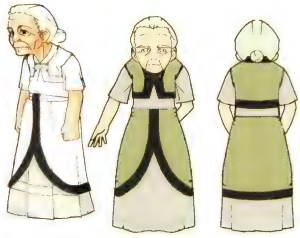
◇中年男性



◇中年女性



◇老人男性



◇老人女性

一般村人

Ordinary People

農業や林業に携わっている人が多いためか、街人たちに比べ、簡素で動きやすい服装をしている。女性の髪型は、短いか結っていることが多い。

◆男児

◆女児

◆成人男性

◆成人女性

◆中年男性

◆中年女性

◆老人男性

◆老人女性

EXTRA

町・村・フィールド

Town, Village & Field

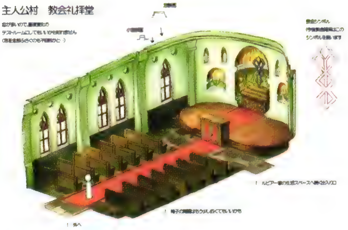
カイウスの故郷、フェルンの一般的な家屋の内部。レンガ作りの暖炉がある。家具やカーペットのデザインは、物資の乏しい村らしく、いたって質素だ。

主人公村イメージ

◇フェルン

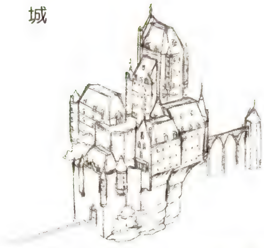
◇フェルン室内

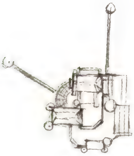
⬆カイウスの故郷、フェルンの一般的な家屋の内部。レンガ作りの暖炉がある。家具やカーペットのデザインは、物資の乏しい村らしく、いたって質素だ。



◇フェルン教会

城

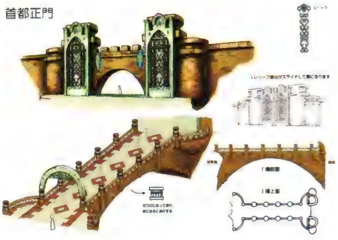




◇ジャンナ王城

◇ジャンナ全景

首都正門

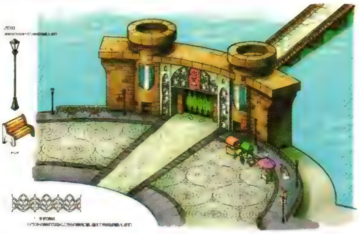


◇ジャンナ正門

⬆首都だけあり、強固な門に守られている。城と城下町は深い谷の向こうにあり、谷に架けられた橋だけが、ジャンナへ入るゆいいつの陸路となっている。

首都全景

城･教会前の広場

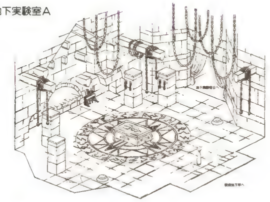


◇ジャンナ教会前広場

◇ジャンナ教会

首都教会　外観

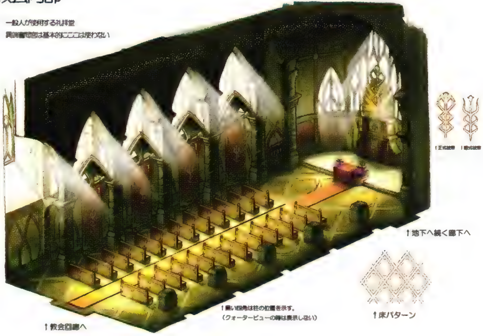
地下実験室A



◇ジャンナ地下実験室

教会内部

＊　一般人が使用する礼拝堂

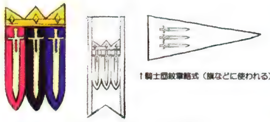


◇ジャンナ教会礼拝堂

➡ジャンナにある教会総本山内部。天上は高く、壁や床には豪奢な装飾が施されている。四方は湖に囲まれており、礼拝堂には穏やかな陽光が差し込んでいる。

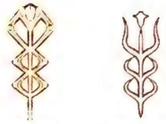
◇王家・騎士団紋章

各種文様紋章・シンボル



↑騎士団紋章略式（旗などに使われる）

↑騎士団紋章（並び立つ３本の剣がそれぞれの騎士団を表す）



↑教会シンボル正式（立体物はこの形）

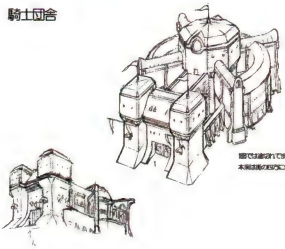
↑教会シンボル略式（旗などに使われる）

↑王家紋章（DNA二重螺旋がモチーフ）

＊シンボルや紋章は構成要素をおさえていれば
ここに挙げた以外のバリエーションも有りかと思います。
色々な派生形があった方が面白いかと。

◇ジャンナ騎士団舎

騎士団舎



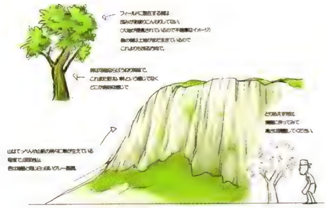
EXTRA

◇ナルス

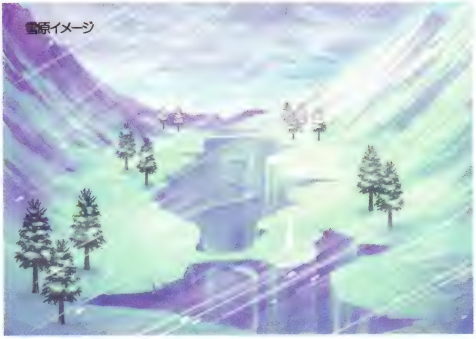
◇黒の森

◇レイモーンの都

⬅100年前に滅びたレイモーンの都。都全体がシンメトリーな作りになっているのが特徴。中央の塔は王間や図書室などがあり、周辺の建物は、一般家屋が連なる長屋になっている。



◇フィールドイメージ



◇雪原

➡四方を高い山と荒れ狂う海に囲まれた大地。大地は割れ、雪が吹きすさぶ、死の大地に勝るとも劣らない劣悪な環境である。こんな場所にもいくつかの村が存在する。

EXTRA『テイルズ オブ ザ テンペスト』の世界

ヒトがレイモーンを迫害し、異端者と蔑んで捕らえ、処刑する……。100年前に起こったとされる獣人戦争以降、アレウーラ大陸は変わってしまった。その忌まわしい歴史の発端には、人々の知らない異世界の人物の影があった。

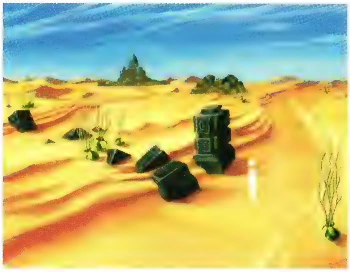
生命の法とペイシェント

Tales Of The Tempest's World

獣人戦争前のアレウーラ大陸

いまから約100年前、のちに解説する獣人戦争と呼ばれている出来事が起こるまでは、アレウーラ大陸にはヒトとレイモーンの民が平和的共存をしていた。レイモーンの民は、アレウーラ大陸の北東地域に高度な文明都市を築き、事実上、アレウーラの覇権はレイモーンの民が握っていた。現在は死の大地と呼ばれるその地域だが、100年前は緑豊かな肥沃地で、自然の恩恵は多大だったのだ。

しかし、繁栄を謳歌しはじめたレイモーンの民は増長し、ヒトを見下し、自然をないがしろにしはじめた。当時のレイモーンの都の主宰クベールは、このことを悲観し、レイモーンの民の未来を強く案じていた人物のひとりだった。



◇死の大地

⬅砂漠のところどころに転がる石材は、レイモーンの都の残骸だ。豪奢な彫刻が施されていることからも、この都の文明が高度なものだったことがうかがえる。

レイモーンの都崩壊

同じ頃、異世界で空間転移の研究をしていたウォールス・ガーナーは、実験に失敗し、アレウーラ大陸に飛ばされてきていた。才能に恵まれていたウォールスは、すぐさまアレウーラの世界と故郷の世界をつなぐ扉を作る生命の法というプリセプツを構築し、施行に必要なペイシェントの生成方法を編み出した。そして、レイモーンの民の魂を使用することがペイシェントの生成に効率的だとわかると、謎の旅人になりすましてクベールに近づき、"レイモーンに光り輝く未来を与える秘術"としてペイシェントの生成方法を彼に伝授した。クベールはウォールスの言葉を信じてそれを実行し、その結果、レイモーンの民の大多数は一夜にして死滅してしまったのだ。

クベールはただ国民を愛し、種族の末永い繁栄を望んでいただけである。その後、ヒトがアレウーラ大陸の覇権を握ると、ウォールスは当時まだ子供だった国王アレウーラ5世に取り憑いて体を乗っ取った。そして子供の姿のまま100年のときを生きながらえ、ふたたび生命の法の施行を試みたのだ。100年ぶりにアレウーラの世界と故郷の世界が大接近する、そのときを狙って……。

◇アレウーラ王

⬅子供だったアレウーラ5世の体を乗っ取ったウォールス・ガーナー。嘘の王位譲渡で人々を騙し、現在はアレウーラ8世になりすましている。

◇ペイシェント

⬇数千人分ものレイモーンの民の魂が凝縮された宝石。強力な魔力を秘めており、生命の法の施行に必要不可欠である。

ヒトとレイモーンの民のその後

Tales Of The Tempest's World

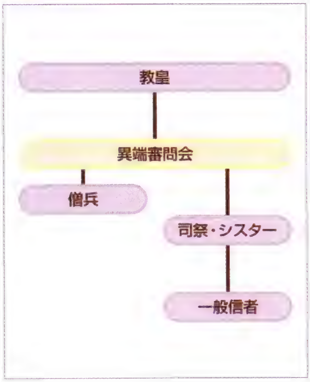
獣人戦争の真実と異端者狩り

クベールがペイシェントを生成したことにより、レイモーンの都は滅びた。しかしこの事件の真相を知る者はクベール本人とウォールス以外になく、人々は崩壊したレイモーンの都の凄惨さから、獣人戦争という架空の出来事を想像して語り継いだ。つまり、ヒトとレイモーンの民の争いなど、最初から存在しなかったのである。

さて、レイモーンの民が滅びてヒトがアレウーラの覇権を握ると、ウォールス扮するアレウーラ国王は、教会内に異端者審問会という特別組織を発足。レイモーンの民を教会の教えに反する野蛮な異端者とし、生き残ったレイモーンの民の捕獲をはじめた。すべては、クベールの生成したペイシェントをひとつ残らずかき集めて、生命の法を施行するためである。そのため、異端者狩りで捕らえたレイモーンの民を形式ばかりの裁判にかけたのち、処刑したと偽って、教会の地下牢に監禁。ペイシェントに関する情報を聞き出すため、日々拷問を繰り返していた。

異端者狩りの中心人物であった教皇ヴィンセントもまた、ウォールスに欺かれた人物のひとりである。彼は、種族の違いを越えて結ばれたレイモーンの民の妻・メリッサを失い、傷心しきっていた。そこへウォールスは"死者の魂を甦らせる秘術"だと囁いて生命の法を彼に伝授。ヴィンセントに異端者狩りを強化させ、生命の法の実験をくり返させるのは容易だった。

【教会組織図】



◇教皇ヴィンセント

⬆教会のトップに位置する人物。亡くなった妻を甦らせるため、異端者狩りを強化してペイシェントを収集しはじめる。

レイモーンの能力

多くのヒトが異端者狩りに疑問を持たず、積極的にこれに参加するのは、レイモーンの民が獣人化という特殊能力を持つためだ。これはヒトにはない大変優れた能力で、レイモーンの民は自分の意志で半獣化することができる。この状態になると、レイモーンの民はヒトが及びもしない強大な腕力を発揮できるのだ。

また、レイモーンの民は知力も高く、プリセプツという空間エネルギーを利用する特殊言語も操ることができた。当時、はじめてプリセプツを見たヒトは、その構造を理解できず、"魔法"と呼んで恐れたという。

レイモーンの民は、獣人化の能力で異端者狩りに反旗を翻し、ヒトを押さえつけることもできたかもしれない。しかし、本来争いを好まない彼らの気質が、それをさせなかった。14年前に起こったジャンナ事件が、そのいい例である。サンサ出身の若いレイモーンの民8人が、ヒトの姿のままでジャンナの王城へ侵入し、異端者狩りを辞めるようアレウーラ国王に直訴したのだ。しかし、レイモーンの民の声は国王には届かず、このうち6人はその場で処刑された。国王の正体はウォールスだったため、どのみち、彼らの行動は徒労に終わる運命だったのだが……。

◇獣人化

⬅⬆ふだんはヒトと違わぬ姿をしているレイモーンの民だが、いざというときには半人半獣の姿と化す。獣人化すると戦闘能力が飛躍的に上がり、恐怖心は去り、闘争本能が増す。

TALES OF THE TEMPEST

人名・用語辞典

Biographical & Words DICTIONARY

※この人名・用語辞典の内容については、編集部独自の解釈が含まれております。

【あ行】

アーリア・エクバーグ【人名】 18歳、ヒト。教会の僧兵に所属している。北の大地アデルハビッツ出身で、同じくジャンナで黒騎士団長を務めるアルバートとは幼なじみである。祖父とふたりで静かに暮らしていたが、アルバートを追いかけるかたちでジャンナに移り、教会に身を寄せた。最初は、アルバートの命令でペイシェントの在処を探るため、カイウスに接触。旅をともにしながらカイウスらを見張り、その動向をアルバートに報告していた。しかし、のちに権力に取り憑かれているアルバートとは決定的な意見の相違があることに気づき、みずからの手でアルバートを倒し、決別を果たした。もともと教会に仕える身でありながら、異端者狩りやスポット出現問題への教会の対応に疑問を抱いており、ヴィンセントの真意を探るため、また生命の法についての真実を知るため、カイウスたちと旅をつづける決意をする。プリセプツの腕はかなりのもので、カイウスらと出会うまえは、たったひとりでジャンナの下水道に出現したスポットを退治していた。また、生命の法の実験跡や、見聞きした情報などから、独自に生命の法のプリセプツを解析。自力で術を施行できるまでに理解を深めた。冷静沈着で大人びた女性だが、ベタなオヤジギャグが趣味など、意外な一面も。ティルキスに好意を寄せられるも、しばらくはアルバートの面影を引きずっていた。

アール山【地名】 アレウーラ大陸の最北に位置する高い山。教会の教えでは、この山に創造神が降り立ったとされており、聖なる山とも呼ばれている。深い雪に覆われた頂上には王城が建てられており、14年前に起こったジャンナ事件以降、アレウーラ8世はこの城にこもって、ほとんど隠居に近い生活を送っている。精鋭のみで構成された特別な近衛騎士たちが、近郊に生息する凶暴なオーガや、国王への反逆者たちの襲来からこの城を固く守っている。

青騎士団【組織】 北の門と東の門を守っている騎士団。騎士団のなかでは最大の所属人数と隊規模を誇る。

赤宝玉【道具】 ルーン鉱石の加工に必要不可欠な材料。火にくべると凄まじい高温を発し、普通の炎ではびくともしないルーン鉱石を溶かしてしまう。

アスピス・バローネ【人名】 ティルキスの父で、センシビア国の国王。

アデルハビッツ【地名】 北の最果てにある村で、アーリアとアルバートの故郷。雪深い土地のため目立つ特産品はなく、船もときどきしか往来しない寂れた場所。ときどき、オーガの襲撃に遭うことも。ちなみに、クベールはアーリアが町を離れる直前にこの村へやってきたため、ふたりはほとんど面識がない。

主無き城【建物】 ジャンナにあるアレウーラ王の居城のこと。アレウーラ7世まではこの城に暮らしていた。ジャンナ事件でレイモーンの襲撃を受けて以来、警備の手薄さを恐れた国王は、この城を捨ててアール山に居を構えたのだ。

アルバート・ミュラー【人名】 20歳、ヒト。若くしてジャンナ黒騎士団の団長を務めている剣の達人。地位と覇権を得るためなら手段を選ばない非道な性格だが、幼いころはもの静かで優しい少年だった。彼がこうなったのは、彼の生い立ちに起因する。有名な近衛騎士の一家に生まれたアルバートだが、幼いころ、彼の祖父がウォールスの正体に気づいたことにより、祖父は無実の罪で処刑され、残った家族はアデルハビッツに追放された。しかし、慣れない北の地での生活に苦労した彼の両親は、病に倒れて他界。その後、成長したアルバートはジャンナに戻り、騎士となって団長にまで上りつめた。ジャンナで覇権を握ることこそが、自分たちを追放した都を見返すことであり、また両親の復讐になると盲信していたのだ。そのいきすぎた野望が、彼に大公を殺害させ、さらにヴィンセントを抑えるためにペイシェントを追わせることとなった。アルバートの剣にはさまざまな宝石による豪奢な装飾が施されているが、これは自分が由緒ある騎士の末裔であることの誇りの表われだろう。

アレウーラ大陸【地名】 砂漠、雪原、平原を有した広大な大陸。ヒトが覇権を握り、アレウーラ王が治めている。

アレウーラ8世【人名】 アレウーラ大陸を治める国王。現在は、首都であるジャンナを離れ、アール山に居を構えている。その正体は、獣人戦争前にある事故で異世界からやってきた旅人で、本名はウォールス・ガーナー。もとの世界に帰る方法を見つけるため、まだ子供だったアレウーラ5世に取り憑いてその体を乗っ取り、王国の王座に収まった。その後、クベールやヴィンセントを利用して生命の法の実験を続けてきた。クベールが作ったペイシェントで不老不死を得ており、子供の姿のまま年を取っていない。正体を隠すため、一部の近衛兵士以外に自分の姿を見せることはない。

アンデッド【敵】 黒の森に現われる魔物。大昔に黒の森一帯で栄えていた町の死者が甦った姿だとされている。倒しても死ぬことはなく、時間が経つとふたたび動き出す。旅人や商人など、近づいた者を見境なく襲うため、たいへん危険な存在とされている。近郊の街の司祭がときどき訪れてはアンデッドたちを昇天させているものの、アンデッドに殺された者もまたアンデッドになってしまうため、いたちごっこになっている。

【アンデッド】

イアル【人名】 教皇ヴィンセントと親交のあった青騎士で、いまは北の門を守っている。生命の法の存在はもとより、ヴィンセントがスポットに巣くわれていた事実などはまったく知らなかったものの、ヴィンセントの豹変ぶりなにかがあると疑問を抱いていた鋭い人物。

異端者【呼称】 そもそもは教会の教える信仰から外れた者たちのこと。アレウーラ大陸ではレイモーンの民も異端者と呼ばれることが多い。

異端者狩り【規定】 ヒトがレイモーンを捕らえ処刑することで、教会の異端審問会が中心となって行なっている。異端者狩りが行なわれる理由は、ヒトが獣人の力を持ったレイモーンの民を「凶暴な獣」と恐れているため。腕力でレイモーンに劣る異端審問員は、プリセプツでレイモーンを呪縛し、獣人化の能力を抑えて捕らえる。捕らわれたレイモーンはジャンナに連行され、教会の地下牢に投獄される。形ばかりの異端裁判ののち、処刑されるのが一般的である。ここ数年は、ヴィンセントの命令で、とくに異端者狩りに力が入っている。

異端審問会【組織】 ジャンナ教会の特別組織で、8人の精鋭僧兵で構成されている。所属者は異端審問官と呼ばれ、僧兵を引き連れてレイモーンの民を捕獲・処罰する職務を主とする。教会はまた、レイモーンの民を擁護したり、異端宗派を重んじることも重罪としており、これに違反したヒトも異端審問会による処罰の対象となる。

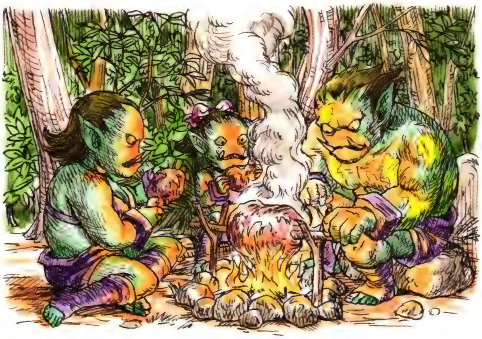
異端審問官【役職】 異端審問会に属する8名の僧兵のこと。独断で異端者狩りを行なうことができ、町の司祭やシスターよりもはるかに強い権限を持つ。若かりしころ、ヴィンセントも異端審問官を勤めていた。

ヴィンセント・ブリッジス【人名】 ジャンナ教会の教皇で、教会のトップにあたる。ヒトでありながら、レイモーンであるメリッサと結婚。カイウス、ルキウスの2児を設けるも、異端者狩りでメリッサを失い、カイウスと生き別れた。妻を失った悲しみに絶えられず、メリッサを甦らせ、レイモーンを再興するために生命の法を施行。しかし実験の失敗によって体中をスポットに巣くわれて正気を失い、以来、人が変わったように異端者狩りを強化し、ペイシェントを収集しはじめる。カイウスとの再会で一瞬正気を取り戻すも、直後、ロミーのプリセプツ攻撃からカイウスをかばい、息絶えた。正気を失っていたとはいえ、異端者狩りは愛する妻の復活とレイモーン再興の手段にすぎず、彼がレイモーンの民を愛していたのは事実であった。

ウォールス・ガーナー【人名】 100年前、空間転移実験の事故で異世界からアレウーラに飛ばされてきた上位種のスポット。もとの世界に帰れず、当時の国王アレウーラ5世に憑依し、体を乗っ取った。虚偽の王位継承を繰り返し、人々を騙して現在はアレウーラ8世になりすましている。生命の法を構築した人物。

エレウシスの鍵【貴重品】 黒の森でルビアが見つけた不思議な鍵。DSワイヤレスプレイを可能にする。

オーガ【敵】 ヒトに似た姿をした巨大な種族で、寒いところを好んで生息する。体は大きいものの、容姿は極めてヒトに近く、レイモーンとヒトの共通の祖先にあたるという学者もいる。獣人戦争以降、ヒトによってボグナムの森へ追い立てられ、現在は強固な城壁によって隔離された状態。オーガは自分たちの故郷を取り返そうとときどきこの城壁を襲うため、凶暴な化け物として恐れられている。実際は、ほかの魔物に比べると高い知能を持つとされている。個体差は小さいが、オーガの頭目や英雄は、自らの力や権勢を誇るために体を泥や顔料で染める習慣がある。

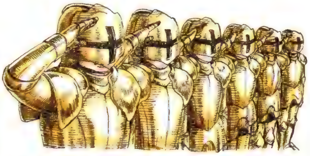


【オーガ】

【か行】

カイウス・クオールズ【人名】 15歳、ヒトであるヴィンセントと、レイモーンであるメリッサの間に生まれた。混血児のためか、ザンクトゥはないものの、獣人化はできる。レイモーン王家最後の生き残りだが、物心のつかない幼いころ、異端者狩りに遭って両親や弟と生き別れ、母の部下であるラムラスに助けられる。自分の生い立ちはもとより、両親や弟の存在について一切知らされることなく、ラムラスによって元気に天真爛漫に育てられた。勉強は苦手だが、ラムラス仕込みの剣の腕前は、なかなかのもの。人一倍冒険心が強く、いつも近隣の森を探検して歩いている。故郷のフェルン村がスポットに襲われたことをきっかけにルビアと旅に出ることになり、道中でラムラスが養父であったこと、自分がレイモーンであったこと、教皇であるヴィンセントが本当の父であったことなどを知る。養父の死、知らなかった弟の存在、レイモーンが滅びた本当の理由など、次々と突きつけられる衝撃的な真実に苦悩しながらも、仲間との冒険を通じて心を大きく成長させていくことになる。

騎士【職業】 アレウーラ大陸の防衛や、有事における前線での戦闘、魔物の襲来からの防衛を担う職業のこと。業務別に近衛騎士、黒騎士、青騎士にわけられる。すべての騎士団は、ジャンナ大公によって統括されている。騎士になるために家柄や育ちは一切関係なく、実力次第で抜擢され、昇進できる。



北の門【施設】 オーガが生息するボグナムの森と、ヒトの住むアレウーラの地を隔てる強固な城壁。扉は常に閉ざされており、教会の許可を持たない一般人は通行不可である。昼夜を問わず、青騎士団が見張りについている。

教会【組織】 ヒトによって設立された宗教組織。ヒトはアール山に降臨した創造神によって生み出されたという教えで、アレウーラ全土に強い影響力を持っている。レイモーンとオーガを邪悪な存在とし、これらと戦うため、僧兵という軍事組織も立ち上げられた。

教会の学校【施設】 ジャンナ教会が設立・運営している僧兵養成学校。各地から僧兵を目指す子供たちが、留学生として集まってきている。就学期間は長く、一人前の僧になるには、8年前後の勉強が必要。卒業後は、僧兵や各地の教会の司祭として働くことになる。

金の塊【道具】 レイモーンの都に隠されていた宝。高価で売買される。

クベール・サケルドース【人名】 100年前、レイモーンの都で宰相を務めていた人物。生命の法をはじめて施行した人物で、ウォールスに騙されて数十万人のレイモーンの民を犠牲にし、多数のペイシェントを生成。その結果、レイモーンの都は滅び、のちにこの事故は獣人戦争という名で後世に語り継がれることとなる。ペイシェントの力で100年間を生きながらえながら、アデルハビッツに隠れ、ひっそりとウォールスを倒すために強大なプリセプツを構築していた。

黒騎士団【職業】 首都ジャンナを警備する精鋭兵士たち。近年は騎士団長のアルバートの方針で少々強引なやり方が目立つこともあり、教会所属の僧兵とは折り合いが悪い。

黒キノコ【食材】 黒の森に棲息するトレントに生えるキノコ。菌床となるトレント自体がたいへん珍しく、黒キノコは入手困難な貴重食材として高価で売買されている。レダではスープをはじめ、名物料理に貴重な黒キノコをふんだんに使用しており、食通たちの舌をうならせている。

黒の森【地名】 フェルンの北に位置する、魔物が巣くう危険な森。古代の遺跡があり、アンデッドやスケルトンとして甦った古の住人たちが徘徊している。フェルンからジャンナへの唯一の陸路であり、商人たちは、腕利きの傭兵を雇って隊列を組んでこの森を抜けている。ただし、日が沈むと亡霊たちが凶暴化するため、昼にしか侵入できない。ルビアの父のナトウィックは、たびたびこの森を訪れては、アンデッドを昇天させていた。

近衛騎士団【組織】 別名ジャンナ騎士団。光り輝く黄金色の鎧を着用しており、人々は敬意を込めて白騎士団と呼ぶ。国王を守護する手練れの兵士たちで構成され、主にアレウーラ8世の居城があるアール山の守護を担っている。かつて、アルバートの祖父が騎士団長を務めていたことがある。

ゴルド・ナトウィック【人名】 フェルンの教会の司祭で、ルビアの父。薬の調合が得意で、村の医師的存在でもある。密かに異端者狩りに反対していて、ラムラスとカイウスがレイモーンの民であることを知りながら匿っていた。ラムラスを庇ったことで夫婦ともどもロミーに殺されたが、教会の発表ではラムラスに殺されたことになっている。

コルム【人名】 東の門を守っている青騎士。先祖は聖職者で、家には代々伝わっている貴重な聖典がある。北の門で布教活動に励んでいるノートン司祭に感化され、騎士を辞めて僧兵に転職しようかと考えている。

【さ行】

サイム【人名】 フェルン村に住む小さな少年で、スカーレットの弟にあたる。大人になったらルビアをお嫁さんにすると勝手に決めていて、カイウスを一方的にライバル視している。子供ながらにかなり頼もしい行動力を持ち、異端審問者に追われたカイウスたちを心配し、たったひとりで船に乗ってジャンナまで追いかけたことも。将来は、大陸を股にかける大商人になるのが夢。

ザンクトゥ【呼称】 レイモーンの民である証。痣のような紋様で、レイモーンの民の体のどこかに必ず刻まれている。獣人化するたびに少しずつ広がっていき、体全体がザンクトゥに覆われると、そのレイモーンは命を失うとされている。ラムラス、フォレスト、トールスにはあるが、ヒトとの混血児であるカイウスには現われていない。

サンサ【地名】 雪に覆われた極寒の地で、教会や騎士団の目を逃れてひっそりとたたずむ村。異端者狩りの手を逃れてきたレイモーンたちが暮らしていて、フォレストの故郷でもある。ジャンナ事件の首謀者とされる8人のレイモーンは、全員この村の出身者。

ジーン【人名】 ヤスカの武器商人。サイノッサスの角やルーン鉱石を使った武器で一儲けを考えている。

死の大地【地名】 アレウーラ大陸の北東に広がる砂漠地帯のこと。もともとは緑豊かな大地だった。獣人戦争で使われた大規模なプリセプツの影響で、急激に砂漠化したとされている。獣人戦争終結後、環境の変化により凶悪なモンスターが増えたため、教会によって東の門が建設され、自由な往来ができなくなった。獣人戦争で滅びたレイモーンの都があり、その遺物を求めて多くの盗賊が足を踏み入れている。砂漠だが気温はそれほど高くない。

ジャンナ【地名】 アレウーラ大陸の首都にあたる大きな町。教会総本山、王城、大公の住居城など、主要な施設が集まっている。教会の大聖堂は一般公開されていて、敬虔な信者たちが全国から参拝に訪れている。

ジャンナ事件【歴史】 14年前に起こった、レイモーンの民による王城侵入事件。ある日、8人のレイモーンの民がジャンナを訪れたが、異端審問員が彼らを捕獲。しかし、8人は地下牢から脱出し、その足で王城に侵入。アレウーラ8世に異端者狩りをやめるように直訴したが、駆けつけた近衛騎士にその場で処刑されたとされている。8人のレイモーンのなかには若かりし頃のフォレストとトールスがおり、ふたりは生還している。しかし、教会は対面を守るため、この事実を公表していない。その後、警備の手薄さを案じたアレウーラ8世は、ジャンナを捨て、アール山に居を構えた。

獣人化【能力】 レイモーンが、ヒトの姿から獣の姿に変身すること。獣人化することで驚異的な力を得られ、闘争本能が高まり、恐怖心が低下する。未熟なうちは、うまく力の制御ができず、この凶暴な感情に心が支配されて暴走してしまう恐れも。体力的な窮地に陥ることで獣人化できるようになり、気力が尽きると、ヒトの姿に戻ってしまう。

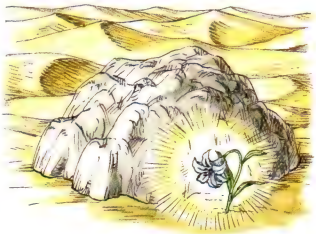
獣人戦争【歴史】 いまから約100年前、レイモーンの都が滅亡した原因として語り継がれている事象。レイモーン王家と反乱軍の小競り合いから大戦争に発展。この戦争で使用されたプリセプツによって、レイモーンの都は滅びたとされている。しかし、これは文書記録や体験者がすべて喪失したことにより、人々が想像で語り継いできた出来事。実際は、クベールが生命の法を施行するために巨大なペイシェントを生成したことにより、レイモーンの民の大多数が魂を抜かれて絶命。さらに、生命の法の影響で周囲の自然環境に異変が生じ、急速に砂漠化が進んだのである。一般に語り継がれている獣人戦争は、実際には行なわれていない。

呪縛のプリセプツ【術】 異端者に対して教会の異端審問官が使う魔法。レイモーンの獣化能力を封じたり、居場所を探ったり、心身を操ることができる。

情報屋【職業】 ジャンナなどの大きな街で暗躍する流しのスパイ。金であらゆる情報を売買している。ご利用の際は、逆にこちらの情報も売られる危険があることを覚えておこう。

スカーレット【人名】 フェルン村に住む心優しい女性。カイウスとルビアをとてもかわいがっており、お姉さん的存在でもある。ラムラスとカイウスがレイモーンだとわかってからも、ふたりを信じて受け入れた数少ない人物。異端審問官からカイウスらをかばい、旅支度をしてあげただけでなく、こっそり村に戻れば、そっと宿を貸した。

砂のユリ【品名】 砂漠の岩の下に生えている不思議なユリで、特別な薬効がある。とても珍しく、なかなか目にすることはできない。夜になると発光するため、日が暮れてから採取に向かおう。



スポット【敵】　黒い不気味な体を持つ、異世界の住人。上位種から下位種に位分けされており、上位種になるほど能力が高い。また、体の大きさはさまざまで、外見や能力には大きな個体差がある。生命の法の実験によって異世界との扉が開き、こちらの世界に渡ってくるようになった。ヒトやオーガに巣くい、心身を操っていずれは一体化する。アレウーラ王、ヴィンセント、ロミーらもスポットに巣くわれた被害者である。

生命の法【術】　ウォールスが異世界に帰るために構築した、複雑で巨大なプリセプツ。クベールやヴィンセントに"死者の魂を呼び戻し、種族を繁栄させる"と吹き込んで実験をさせていたが、本当はアレウーラと異世界をつなぐ扉を生成する術である。施行するには触媒としてペイシェントが必要だが、これまでの実験は十分な力を持つペイシェントを使用できなかったために、すべて失敗に終わっている。実験の結果、周囲のエネルギーが多く消費されて、アレウーラ大陸は激しい気象異常を起こし、さらに不完全な扉を通って異世界からスポットが流入しはじめた。いまになってウォールスが生命の法を再施行しようとしたのは、アレウーラと異世界が100年ぶりに再接近する時期のため。

石像【品名】　ジャンナ教会の教皇の間に飾られている女性像。15年前、異端者狩りに遭って絶命し、石化したメリッサの遺体である。ヴィンセントが死んだ妻を忘れられず、自分の側に置いていた。

ゼラン【人名】　北の門を守る青騎士のひとり。ボクナムのオーガの様子がおかしいと通報を受け、ボクナムの森へ入る。青騎士の中でも精鋭であったゼランであったが、スポットに巣食われ凶暴化したオーガの前にはなす術がなかった。

センシビア【国名】　アレウーラ大陸の西に位置する小さな島国で、アスピス・バローネ国王が治めている。アレウーラとは制度や風習が異なり、異端者狩りのような差別は存在しない。温暖な気候に恵まれ、稲作を中心とした農業が盛ん。しかし、教会がセンシビアで生命の法の実験が行なったことにより、真夏に降雪するなど、深刻な異常気象に悩まされた。

僧兵【職業】　教会の私兵。力で戦う騎士団に対し、こちらはプリセプツを操って外敵の排除や、傷の治療などを行なう。騎士団とは指揮系統が異なり、またその方針にも違いがあるため、ことあるたびに騎士団と対立している。

【た行】

大公【職業】　ジャンナの城に住んでいるアレウーラの君主、セルシス・フェルディナントのこと。教会に所属するすべての騎士団を統括し、全指揮権を持っている。他国・多種族との争いに消極的な穏健派として有名だったが、病に伏せてからは、ヴィンセントを抑えきれずに異端者狩りを激化させてしまった。騎士団の全権掌握を狙うアルバートの計画の一端で、殺害される。

隊商【職業】　獣や盗賊の襲来に備え、隊を組んで交易品を運ぶ商人軍団。隊の規模はそれほど大きくないが、いずれも身の安全と商品を守るため、腕利きの戦士で前後を固めている。

長老【職業】　サンサで最年長の老人であり、この村の村長でもある。"レイモーンの民の生き字引"と呼ばれていて、歴史に詳しい。フォレストやトールスのことは、彼らが幼いときから知っている。ジャンナ事件の失敗を悔やみ、ヒトに対して牙を剥かなかったことを後悔していた。いまは、ふたたびヒトとの共生を願い、その方法を模索している。

ティルキス・バローネ【人名】　18歳、ヒト。センシビア王国の4番目の王子。両親、兄3人、姉ひとり、妹ふたりの大家族の中で育ったためか、奔放で気取ったところがなく、にぎやかな場所が似合う気さくな人物。カイウス、ルビアにとってはお兄さん的存在である。教会によってセンシビア大陸で行なわれた大規模プリセプツ実験とスポット出現の因果関係を探るため、お忍びでセンシビアを出国。手漕ぎボートで港を出発して途中で海賊船に拾われ、その後、海賊船を乗っ取ってアレウーラへ密入国するなど、とても王子とは思えない大胆不敵な行動が目立つ。思い立ったらすぐ行動しないと気が済まず、いつも護衛役のフォレストを悩ませている。ふだんは気楽に街に出かけることが多く、センシビア中の女の子たちの人気を集めている。自称、モテモテらしいが……。

トールス・テネレッツァ【人名】　14年前、フォレストとともにジャンナ事件を起こしたレイモーンのひとり。フォレストとは年齢が近く、幼いときから仲がよかった。ジャンナ事件から命からがら生還して以来、ヒトを忌み嫌い、ヒトを滅ぼす事だけを考えていた。仲間を集めてジャンナを襲撃する計画を練るも、結局はフォレストの説得に応じ、ヒトとの和解のために助力することになる。

扉【現象】　アレウーラの世界と、ウォールスの故郷である異世界をつなぐ謎の出入り口。生命の法によって開くが、これまでの実験はすべて失敗に終わっており、異世界からアレウーラへの一方通行としての機能しか果たさなかった。スポットたちは、この扉を通じて異世界からアレウーラの世界へ流入。一度開いた扉は、ふたたび生命の法を行なえば閉じることができる。ウォールスが生命の法を完成させた際、カイウスの形見のペンダントを使い、アーリアとルビアが詠唱を行なって生命の法を再実行し、扉を閉めることができた。

【な行】

謎の騎士【人物】　近衛騎士団のうちのひとり。アレウーラ国王に化けているウォールスの正体に気づき、ペイシェントを持ち出した。それを大公へ届ける途中、ウォールスが仕向けた魔物に襲われ、フェルン村へ逃亡。カイウスにペイシェントを託して、絶命した。

ナルス【地名】　小さな漁師町で、新鮮な魚が名物。遠浅で大きな船は陸づけできないため、貿易港としてはすっかり寂れてしまっている。

ヌアザ【人名】　サンサに住むレイモーンの老婆。先祖は有名な作家で、レイモーンの遺跡に遺された先祖の著書を読みたいと願っている。先祖の作家の名前は、彼女と同じヌアザ。

ノートン【人名】　北の門一帯で布教活動をしている、徳の高い司祭。オーガに教会の教えを説こうと試みているが、うまくいかず、怪我の絶えない毎日を送っている。

【ティルキス・バローネ】

【は行】

東の門【施設】 死の大地と呼ばれるレイモーンの地と、アレウーラの地を隔てる門。ジャンナから派兵された青騎士団が守っており、ジャンナで許可を得なければここを通ることはできない。とはいえ、門番は居眠りをしていたり、袖の下次第であっさり開門したりと、首都の騎士団や、北の門の騎士たちと比べると、まったくといっていいほど緊迫感がない。そのためか、死の大地には、レイモーンの遺産を狙う多くの盗賊やトレジャーハンターが入り込んでいる。

【東の門】

ヒト【呼称】 獣人化などの特殊能力を持たない、普通の種族。獣人戦争後にアレウーラの覇権を握り、教会を設立して大陸全土を支配している。センシビア国など、ほかの大陸にも住んでいる。レイモーンの能力を恐れ、レイモーンをリカンツと呼んで異端視している。

フェルン【地名】 カイウス、ルビアらが暮らしていた故郷。小さな村で物資は少なく、住人は定期的に近郊の街へ買い出しにいっている。

フォレスト・ルドワウヤン【人名】 45歳、レイモーン。背中にザンクトゥがある。質実剛健な性格で、あまり口数は多くない。14年前、アレウーラ王に異端者狩りをやめるよう直訴し、ジャンナ事件を引き起こした。この事件から生き延びたあと、彼はひとり祖国を捨ててセンシビアに逃亡。ティルキスの護衛役として、センシビアで暮らしていた。仲間を救出できずに亡命したことで、長年自分を責めてきたが、過去と決着をつけるためにも、ティルキスとともにアレウーラ大陸を目指す。驚くほど耳がよく、何キロも先にいる騎士団の動きを聞き分けることができるほどの地獄耳。センシビアに逃亡する際、瀕死の状態で手漕ぎボートを漕ぎつづけた壮絶な経験から、すっかり海が苦手になってしまった。

船【乗り物】 各大陸の交易品や旅人を運ぶ貴重な足。子供は大人の同伴がなければ乗船できない。アレウーラ周辺の海には、他国へ交易品を運ぶ商船や、それを狙う海賊船などが往来している。

プリセプツ【術】 魔法の正式な呼び方。空間のエネルギーを利用するときに使う特殊な空間言語のこと。術者はエネルギーを操るためにこのプリセプツを詠唱し、また、その力を増幅させるための媒介として宝石を使用するのが一般的。もともとはレイモーンの民発祥の文化で、その原理や構造を理解するには、長年の勉強が必要である。治癒や攻撃などさまざまな用途に使えるが、深い傷や重病などを治療することはできない。

ペイシェント【品名】 レイモーンの民に伝わる赤い宝石のこと。レイモーンの民の魂そのもので、ひとつひとつが数千人ぶんのレイモーンの命の結晶ともいえる。いまから約100年前、クベールによって生成され、これによって大量のレイモーンの民が死滅。結果、レイモーンの都は滅亡に追い込まれた。強力な魔力が秘められており、生命の法の媒介になるとしてヴィンセントが収集している。ペイシェント同士を近づけると、共鳴反応を起こして発光する性質がある。また、ペイシェントを所持していると、所持者は不老不死を得ることができる。しかし、身につけることでペイシェントは少しずつ小さくなっていき、消滅すると不老不死の力もなくなる。このペイシェントは理論上はヒトの魂でも作ることはできるが、レイモーンの魂を使ったほうが効率がいい。しかし、現在の技術では生成不可能である。

ベクター【人名】 ラウルスで出会った盗賊のうちのひとり。レイモーンの書を解読し、レイモーンの都で財宝を得ようと画策している。彼のような盗賊たちは、一攫千金を狙って頻繁に死の大地にやってくる。

ペンダント【貴重品】 カイウスがもの心ついたときから肌身離さず身につけているペンダント。ラムラスがメリッサから預かったもので、カイウスにとっては母の形見となる。見事なペイシェントがペンダントトップに使われている。

ボグナムの森【地名】 一年中雪に閉ざされた深い森。周囲を城壁に囲まれており、約100年前にヒトによって追いやられたオーガたちが閉じこめられるように住んでいる。森の中は灌木が茂って迷路のようになっており、不用意に足を踏み入れると、オーガに襲われるよりも先に道に迷って凍死する恐れがある。

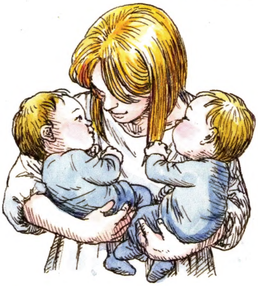
【ま行】

マイア【人名】 ラウルスに住んでいる女の子。少しでも太陽や月の光を浴びると体が焼けてしまうという奇病にかかっており、生まれてこのかた一歩も外に出ることができないでいる。

ミーナ【人名】 ヤスカに住んでいる元気な女性。ヨシュアという婚約者がいるが、彼は東の門を守る騎士であるため、なかなか会えないでいる。スポット出現の混乱で手紙のやりとりもままならないせいで、このところ少し落ち込み気味。

村人4【人名】 フェルンの村人のうちのひとり。フェルン村がスポットに襲来された際、獣人化して村を救ったラムラスに対し、魔物を呼び寄せた張本人だと罵倒したあげく、報奨金ほしさにラムラスの正体を教会の異端審問会に通報。その後、フェルン村を訪れた異端審問官を、ご丁寧にカイウスの家まで案内している。かなりの守銭奴で、小銭のために仲間を売る小さい男である。

メリッサ【人名】　レイモーン王家の生き残りで、カイウスとルキウスの母でもある。15年前に種族の差を乗り越えてヴィンセントと結婚し、アール山に隠れ住んでいた。しかし、ある日異端者狩りに遭い、カイウスをラムラスに、ルキウスをヴィンセントに託すと、教会関係者であるヴィンセントの立場を守るためにみずから命を絶った。



【メリッサ】

【や行】

ユーマス【人名】　ナルスの街の漁師。商隊を使って魚の干物をレダに卸している。最近は荷物を狙う獣や盗賊が頻繁に襲ってくるため、思うように仕事がはかどらずに落ち込んでいる。

【ら行】

ラウルス【地名】　死の大地に現存する唯一の町で、昔はレイモーンの民が暮らしていた。その後、レイモーンの遺跡調査のベースキャンプとなり、教会の許可がないと立ち入れなくなった。しかし、いまではすっかり寂れて警備は手薄になっている。各地からリカンツの宝を狙う盗賊たちが集まってきている。

ラムラス・クオールズ【人名】　代々レイモーンの王家に使えていた騎士。獣人戦争でレイモーンの都が滅びてからは、メリッサについて護衛をしていた。15年前、異端者狩りに遭った際にメリッサから幼いカイウスを託され、以来、父となってカイウスを育ててきた。カイウスに対して自分が養父であること、自分たちがレイモーンの民であること、カイウスが王族の末裔であることなどを隠していたが、フェルンが魔物に襲われた際、獣人化して村を救い、すべてを明かすことになる。もと騎士だけに剣の腕は超一流だが、瀕死の状態でロミーの攻撃からカイウスを庇い、命を落とした。

リカンツ【呼称】　レイモーンの民のこと。ヒトがレイモーンの民を侮蔑してこう呼ぶ。異端者と呼ばれることもある。

ルーン鉱石【品名】　武器の素材となる硬度の高い鉱石。昔はアレウーラの各地に鉱脈があったが、いまでは砂漠の岩から少量を入手できるのみという非常に貴重なもの。ルーン鉱石精錬の最盛期は、レイモーン時代にまで遡る。扱える職人はほとんどいない。

ルキウス・ブリッジス【人名】　教会の異端審問会に所属する僧兵。カイウスの弟で、現在15歳。カイウスと同様、レイモーンとヒトの混血児である。幼いころに母、カイウスと生き別れ、父であるヴィンセントにヒトとして育てられた。ヒトである父に絶対服従し、兄と瓜ふたつな顔を仮面で隠すことで、自分の中に流れるリカンツの血を否定してきた。ヴィンセントの命令で異端者狩りを進めているが、それは、生命の法によって死んだ母や同族を救いたいという気持ちからである。カイウスと対照的に、高い知識と教養を身につけており,もの静かで礼儀正しい。休日には、教会の礼拝堂をひとりで掃除することで心を落ち着けている。

ルビア・ナトウィック【人名】　15歳、ヒト。カイウスの幼なじみで、なにかとお姉さんぶる勝ち気で元気な少女。なんだかんだと、カイウスを尻に敷いているが、じつはカイウスに対して淡い恋心を抱いている。両親と3人でごく平和に暮らしていたが、ラムラスを捕らえにきたロミーに両親を殺害され、カイウスとともに復讐の旅に出る。道中、ロミーに両親を殺したのはラムラスだと吹き込まれたこと、獣人化したカイウスに恐怖を感じたことになどに戸惑い悩み、カイウスと正面から向き合えなくなったことも。しかし、結局は幼なじみとして長年をともに過ごしてきたカイウスへの想いが勝り、最後まで旅をともにすることとなる。アーリアのような、素敵で大人な女性になるのが目標。

レイモーンの民【種族】　獣人戦争前、アレウーラ大陸北部を中心に繁栄を極め、アレウーラの覇権を握っていた種族。知能が高く、非常に高度な文明を築くことに成功していた。獣人化という特殊能力を持ち、建築工事など肉体を使う作業も容易だったため、大規模な文明をヒトに先駆けて作る事ができたのだ。文武両道を極めたが、その繁栄は増長を生み、民は互いに争いをはじめた。また、ヒトと自然を軽んじ、田畑から搾取するばかりで耕すことを忘れはじめてしまった。クベールが未来を案じて生命の法を施行しなくても、レイモーンの民は滅びる運命にあったのかもしれない。現在、わずかな生き残りがサンサ、アデルハビッツ、ラウルスなどの過疎化した村にひっそりと暮らしている。

レイモーン王家【呼称】　レイモーンの民を治めていた王の一族。獣人戦争の際にほとんどの王族は死に絶え、生き残った一部の王族もふたたび繁栄することはなく、ひっそりと生きながらえるのがせいぜいだった。最後の王妃であったメリッサがふたりの男児を設けるも、異端者狩りで命を失った。

レイモーンの書【品名】　レイモーンの都に眠る宝について書かれた古文書。「レイモーンの民から光を解放し、主なき部屋に帰せ……」と記されている。

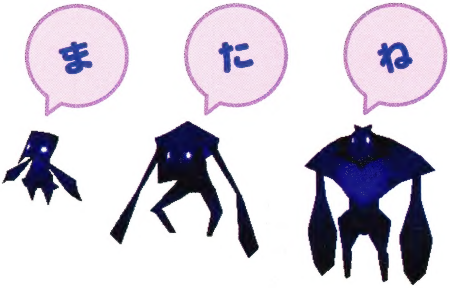
レイモーンの都【地名】　アレウーラ大陸の北、死の大地と呼ばれる場所にあったレイモーンの民の首都。砂漠のどこかに存在し、地図には載っていない。いまでは崩壊し、石化したレイモーンの屍が転がる無惨な墓場と化している。獣人戦争の影響で滅びたと伝えられているが、実際はクベールが巨大なプリセプツを生成したために民が死に絶えた。

レダ【地名】　ジャンナに向かう旅人や商人たちが立ち寄る宿場町。ジャンナに次ぐ大きな教会があり、近郊の信仰者が礼拝に訪れる。名物料理のうちのひとつにナルスの魚の干物をダシに使った温かいスープがあり、これを目当てにやってくる旅人も少なくない。

ロミー【人名】　15歳、ヒト。ジャンナ教会に所属する異端審問官。最年少の異端審問官ながらプリセプツの能力はトップクラスで、教会内外の信頼も厚い。ヴィンセント直属の部下と見せかけて、じつはウォールスのスパイとして、ヴィンセントの生命の法にまつわる動向を監視していた。幼いころはアーリアによく遊んでもらっていた素直で子供らしい性格だった。しかし、ヴィンセントの行なった不完全な生命の法の影響で心身をスポットに浸食され、徐々に残忍な性格へと変わっていった。やがて異端者狩りを大義名分とした殺人や、悪戯な破壊行為を好むようになると、最終的には完全なスポットと化してしまった。

【わ行】

ワルド【人名】　アデルハビッツで鍛冶師をしていたヒト。現在、ルーン鉱石を加工できる唯一の職人である。しかし、かつてルーン鉱石の採掘中に右腕に怪我を負ってしまい、それから鍛冶屋を廃業して抜け殻のような人生を送っている。もう一度ルーン鉱石を使った最高の武器を作るのが夢である。



発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	坂本武郎
副編集長	宮沢晶美
PM	岸本克樹
業務部	神田雅代
印刷	図書印刷株式会社
企画・構成・執筆	松本幸彦（AIRS WORKS） 松丸愛紀子 蒲地美樹
本文デザイン	有限会社キューファクトリー
マップ作成	ミシェルみずはし（スタジオエスプリ）
イラスト	杉山真理
校正	葛見由美子 麻生　隆
編集	伊藤昭太（ファミ通書籍編集部）
編集協力	黒崎正記（ファミ通書籍編集部） 藤川　舞（ファミ通書籍編集部）
装丁・デザイン監修	木村忠由（ファミ通書籍編集部）
協力	株式会社バンダイナムコゲームス

発行所　株式会社エンタープレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

TALES OF THE TEMPEST

PERFECT GUIDE
テイルズ オブ ザ テンペスト　パーフェクトガイド

2007年2月7日　初版発行

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンタープレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募に関してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

©いのまたむつみ　©2005 NBGI
©2007 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-7577-3377-0
Printed in JAPAN